HELPLINE Final Fantasy VIII tajne • Fear Effect • Urban Chaos • Syphon Filter 2 • Tomba 2

PSX

CIJENA 21.80 KN
BROJ 14 SVIBANJ 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

ISSUE 14 MAY 21,80 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

NAJAVE

Star Trek: Invasion
Tenchu 2
N-Gen Racing
Alone in the Dark 4

ODIGRALI SMO

Front Mission 3
Micro Maniacs
Medievil 2
Need For Speed Porsche Unleashed
Triple Play Baseball 2001
Street Sk8er 2
Star Ocean: The Second Story
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles
Vandal Hearts 2
UEFA Championship League Season 1999/2000
i mnoge druge...

HARDWARE

Gamester
Evolution Control System
Evolution Control Pad
Blaze
Home Arcade Twin Shock
Pro Shock Arcade
Pro Carry Case

DISCWORLD NOIR

ZOLA

SVE ZA **PlayStation**

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

www.zola.hr

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA

YAMAHA, SAITEK, LMP
JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM **INTERNETA** NA ADRESI
www.zola. hr

1, 2, 4, 8 MB
Memory Cards

GAMESTER EVOLUTION CONTROL SYSTEM

GAMESTER LMP
PSX EURO AV LEAD

DUAL FORCE™
STEERING WHEEL s pedalama

SAITEK
PX2500
Double
Shock

SAITEK
PX3000
Tilt
Double
Shock

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb
TEL
+385 (0)1 3843 600, 3843 772
FAX
+385 (0)1 3843 599
E-MAIL: psx@janus.hr
WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ART DIREKTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

DIREKTOR MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Milčić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas, Amar Rešić, Tomislav Tomašić, Vedran Sandić

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 9 do 16 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek,
Marijan Bačac

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

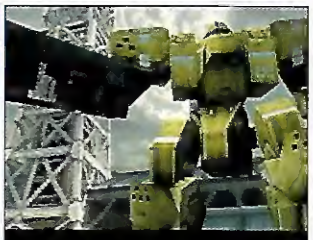
Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

janus

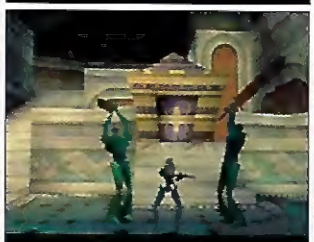
SADRŽAJ

DISCWORLD NOIR 30

MICRO MANIACS 36



FRONT MISSION 3 38



MEDIEVIL 2 40

STREET SK8ER 2 44

ODIGRALI SMO

DISCWORLD NOIR 30
MICRO MANIACS 36
FRONT MISSION 3 38
MEDIEVIL 2 40
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED 42
STREET SK8ER 2 44
TRIPLE PLAY 2001 46
STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES 49
STAR OCEAN: THE SECOND STORY 50
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE SEASON 1999/2000 52
ARMY MAN: WORLD WAR 53
VAMPIRE HUNTER D 54
VANDAL HEARTS 2 55
HOT SHOTS 2 56
HYDRO THUNDER 57

KONTAKT ZONA 6

NOVOSTI 8
PS2 NOVOSTI 12
PP: RONALDO V-FOOTBALL 17
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 26

NAJAVE

STAR TREK: INVASION 18
TENCHU 2 22
N-GEN RACING 24
ALONE IN THE DARK 25

HARDWARE

BLAZE HOME ARCADE 62
BLAZE PRO SHOCK ARCADE 62
BLAZE PRO CARRY CASE 63
GAMESTER EVO. CONT. SYS. 64
GAMESTER EVO. CONT. SYS. PAD 64
PIONEER I SONY AUTO KAZIĆI 65

HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI 66
FINAL FANTASY 8 - TAJNE 70
FEAR EFFECT 74
URBAN CHAOS 80
SYPHON FILTER 2 84
TOMBA 2 88

LIFESTYLE

SKATEBOARDING 92

Obožavate igrice?

Otkrijte PlayStation & Dreamcast svijet na Internetu!

- informacije o najnovijim izdanjima igara
- savjeti najboljih svjetskih igrača
- cheats kodovi
- najave novih shockpads, racing wheels itd.

S Iskonom postanite dio svjetske mreže PSX igrača!

iskon
INTERNET

Specijalna ponuda za sve čitatelje: mjesec dana na Internetu po lokalnim impulsima!

Iskon d.o.o., Savska cesta 41/x, Zagreb, tel: 01/6177-444, e-mail: info@iskon.hr http://www.iskon.hr/
telefonski pristup Internetu * smještaj web stranica * web dizajn

Antigravitacijska letjelica za sve prigode

Baš bi bilo lijepo imati jednu letjelicu ala *Wipeout* te otići na jednodnevni izlet na...Tahiti. Nema te planine niti mora koje bi je zaustavile...
Takvu uživanciju moći ćemo doživjeti, u virtualnom obliku - dakako, već krajem godine na PS-u 2! Sony Computer Enterteinment Europa se konačno službeno oglasio i najavio prve naslove za novu konzolu, a među njima je, naravno, i *Wipeut* sada radnog naziva *Fusion* (da je postojala kladionica na prve naslove za PS2, vjerujem da bi *Wipeout* bio na prvom mjestu). Detaljnije informacije i prve slike *Fusiona* te drugih igara najavljenih za izlazak PS2 konzole u Europi pročitajte u našoj stalnoj rubrici *PS2 novosti*. Pozorno promotrite slike iz *The Getawaya* koje su oduševile sve u redakciji...
A kad već pričamo o neizbježnom PS-u 2, ne mogu ne spomenuti posljednje glasine koje kruže svijetom. Naime, šuška se kako će se prvog dana prodaje PS2 konzole u Americi moći kupiti modem i hard disk te kako ona krije u sebi toliko moćan i brz chipset da se može koristiti u modernom naoružanju (npr. za navođene rakete). Ovaj put otvaram kladionicu i ulažem masnu lovu u tvrdnju da je spomenute glasine lansirao Sonyjev marketing, a sve u cilju još jednog podizanja tenzije te vraćanja pozitivnog stava medija prema PS2 konzoli. Zašto vraćanja? Pa zato što su posljednje vijesti o greškama na memorijskim karticama, DVD-u i sl. malo "nagrizle" image superkonzole. U svakom slučaju, što god se pričalo i nagađalo, znam da ću najesen biti među prvima u redu za kupnju...
Ovaj mjesec, vjerujem na iznenađenje mnogih, odlučujemo se za manje poznatu igru *Discworld Noir* kao temu broja. S dobrim razlogom. Naime, tolika količina pitanja i savjeta za *Broken Sword 1* i *2* te *Discworld 1* i *2* koje ste nam uputili putem pisama i telefonskih poziva navodi nas na tvrdnju da je žanr point-and-click avanture u nas vrlo cijenjen. A *Discworld Noir* donosi toliko svježine i poznatog Pratchetovog humora da smo gotovo sigurni da će se velikom broju ljubitelja tog žanra pridružiti i neki novi fanovi.
Ugodno čitanje uz lijepi prijeljetni pozdrav,

Dario Zrno

Dobitnici nagradne igre iz prošlog broja:

PRIČA O IGRAČKAMA 2

10 ulaznica za kinopredstavu Toy Story 2

Antonio Tolić, Borna Aristan,
Valentino Merkaš, Dalibor Fabian,
Dario Lepka, Tatjana Šafran, Mario Delač,
Dalibor Štagljar, Bruno Gorupić, Vedran Kopčić

Svim dobitnicima kinoulaznica javit ćemo se telefonski radi daljnjeg dogovora o preuzimanju karata!

Toy Story 2 majica

Bruno Marić, Opatija

Toy Story 2 kapa

Rafael i Katarina Vukšić, Rijeka

Toy Story 2 ruksak

Krešimir Anušić, Sisak

Toy Story 2 sat

Marko Kurtić, Koprivnica

Toy Story 2 knjiga

Ines Gojak, Karlovac
Frane Mrduljaš, Split
Leon Šuvak, Osijek

Čestitamo sretnim dobitnicima

Pisma, komentari, reakcije...

PITANJA MJESECA

KAKO PRAVILNO NAPISATI IMENA NPR. ZOLE KOJI IGRA U CHELSEU, ALI GA NEMA U REPREZENTACIJI ITALIJE? KAKO ODIGRATI BONUS KUP KAD GA NEMA NIGDJE, A SVE OSTALO SAM PREŠAO NA NORMAL?
DAVID IZ ZAGREBA

Nažalost, ta se imena ne mogu promijeniti (nisu dostupna u edit modu), ali se na mnogim ISS fan web stranicama mogu naći *patchevi* s ispravljenim imenima (čak i klubova i stadiona!), ali tu već zalazimo u zabranjene vode... Bonus kup se ne može odigrati, ali se mogu dobiti *all star* igrači.

KOJI JE VOLAN BOLJI: DUAL FORCE STEERING WHEEL ILI GUILLEMOT SHOCK RACING WHEEL? MOŽE LI SE PSX SPOJITI NA MONITOR PC-A, AKO MOŽE, KAKO?
NEPOZNATI IZ ZAGREBA

Odgovorit ću ti subjektivno, ali istinito (op. Dario): Dugi niz godina koristim volane (trenutačno ih imam tri), a Guillemotov je visoko iznad konkurencije (stoga se pitam čemu mi služe ostala dva?). Što se tiče spajanja PSX-a na PC monitor, nije nam poznato da je izvedivo, ali ako netko uspije, neka nam se javi.
Psst! Dobili smo potvrđenu vijest da će se Guillemotov volan početi prodavati u Hrvatskoj krajem svibnja! Više informacija u idućem PSX-u!

POSTOJI LI PSX VERZIJA IGRE *INDYANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE*?
LOVRO IZ ZAGREBA

Kako se Lucas Arts još nije očitovao o PSX inačici, čini se ništa od dragog nam Indyja na toj konzoli. Možda na PS-u 2...

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Majstora Radonje 10
10000 Zagreb

e-mail

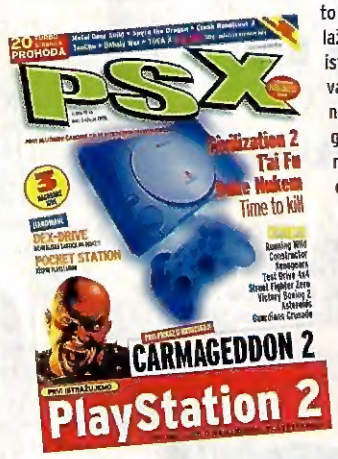
psx_pisma@janus.hr

Na iznenađenje mnogih, u prošlom smo broju izabrali *Colony Wars Red Sun* za igru broja. Po vašim reakcijama, bili smo u pravu...

Svakomjesečni Shaquile O`Neal i Rashide Wallace, koji igraju košarku s vašim pismima. Ovaj vam je mjesec glavna zanimacija bila prodaja prvog broja PSX-a za masne pare... Našli smo se uvrijeđenima. Auto na slici rezultat je urednikove prodaje svojeg prvog broja, pa se vi mislite...

Pomama

Poštovano uredništvo,
U trinaestom broju PSX-a u odgovoru na pitanje mjeseca spomenuli ste cijenu s crne burze koja me je zaintrigirala. Ja imam sve vaše brojeve i koliko god mi vi bili dragi i štovani, za toliko love bih dao THE No. 1. Zanima me kako se može doći u kontakt s takvim kupcima i kako stoje časopisi No. 2, 3 i 7, jer ni njih više nemate u skladištu.
P.S. to bi mi bio novac za kupnju PS 2 i ostalih piz....
Viktor iz Splita



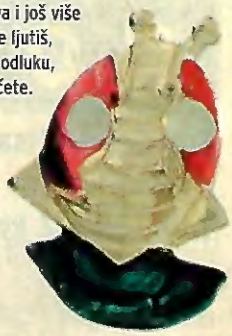
Štovano uredništvo,
Zovem se Bojan i imam jedno pitanje: napisali ste da je 1. broj PSX-a dostigao cijenu od 5000 maraka. Je li to istina ili laž? Ako je istina, molim vas da napišete gdje bih ga mogao prodati za tu lovu. Ako to nije istina, onda vam je šala bogme neslana. Velike nade polažem u to. Nitko u mojoj familiji u to ne vjeruje, pa vas molim da dokažete suprotno. I još nešto: kad će časopis T'N'T? Ima li šifra za *Vigilante 2* za sva vozila?
Sretne uskrsne blagdane želi vam
Bojan iz Daruvara

I tako biste vi nas prodavali?! Pa zar vi mislite da smo tako jeftini?! Strpite se i pričekajte još malo. Cijene najboljeg časopisa stalno rastu (ili nam to kuna pada?). Zamislite samo dan kad ćete prvi broj PSX-a prodati za 3.000.000 $ i proslaviti u bogatstvu 96. rođendan...

Tanjoljubac- muhomrzac

Poštovani zločesti!
Na moje veliko iznenađenje i radost, moj omiljeni časopis je izašao ranije i sav u euforiji trčim kući da ga što prije pročitam. Prvo što otvaram i čitam su pisma čitatelja, s nadom da će i moje pismo jednog dana biti u famoznom osjenčanom kvadratu kao pismo mjeseca (RPG-ovi su skupi, a ja nemam više što igrati). I tako ja čitam, čitam, kad tamo neki Antonio Chudi (možda je u rodu s Alom Bundiyem) pozdravlja MOJU TANJU (sad vi zaključujete da me kao malog mama zaključavala u ormaru). Odjednom mi se vratila želja za mojim starim hobijem (otkidanje glava jadnim muhama), i dok me ukućani gledaju s nevjericom pitajući se uzima li možda stari obiteljski običaj svoj danak, odlazi glava, pa lijeva noga, pa desna, pa krila (sad svi protivnici nasilja u igrama jednoglasno zaključuju: "On je igrao Huga") i nakon nekoliko dana konačno sam se sabrao (što se za jadne muhe ne može reći) i u znak protesta kupujem konkurentski časopis (ajme, umjesto da me oraspoloži, baca me u još veću depresiju). Mama, gdje su oni ključevi od ormara!!!!!- To be continued...

Draga redakcijo, nadam se da sam Vas uspio nasmijati, jer to mi je bila jedina namjera, da unesem malo slavonskog humora u Vaše odaje i od srca se nadam da sam uspio. A drugi razlog je bio da moje pismo bude THE BEST, pa da i meni netko nešto daruje (ako ne kontate, pokušavam Vas ganuti). Ja bih bio zadovoljan i sa Shadow Madnessom. Svima puno pozdrava i još više uspjeha u poslu. Tanja, nadam se da se ne ljutiš, ipak je sve to šala mala. Vama ostavljam odluku, i izbor da objavite onaj dio pisma koji hoćete.
Kiki iz Komletinaca



Dragi Kiki, zar ti nije ljepše baviti se hobijima u *sudelovanju z naravo*, kao što je seciranje muha, nego trošiti oči na glupe igrice. Obiteljske običaje ne bi nikako trebao iznevjeriti, pa se lijepo drži muha i pročitaj izvrsnu knjigu "Gospodar muha". Tanja zahvaljuje na brošu - mušici.

Dolje škole i ostala djela

Drago uredništvo PSX-a, vi ste mi najbolji časopis na svijetu. Čitam vas od prvog broja i imam vaš svaki broj. Kad čujem od prijatelja da je izašao novi broj - odmah na bicikl i špura do prvog kioska. Na vaš časopis nemam ni jedne primjedbe nego samo pohvale. Prvi put sam vam pisao u prošlom broju. Moje pismo niste pročitali, ali ste objavili šifre za *Vigilante 8 Second Offense* i za to vam puno hvala. Ali dogodilo se ono najgore - među svim tim šiframa nije bilo one koje vjerujem svima najviše treba, a to je šifra za sve automobile. Ako ovo moje pismo objavite ili barem pročitate, bio bih vam jako zahvalan da objavite i tu šifru za Vigilante. No ajmo već jednom prijeći na stvar; imama za vas tri pitanja:

Hoćete li recenzirati igre za PlayStation 2 kad izađe?

Hoće li ikad *Midtown Madnes* izaći na PlayStationu? Ja nisam onaj tip ljudi koji 'ko budale navaljuju za posterima, ali bi bilo lijepo od vas da u nekom od sljedećih brojeva objavite barem jedan poster.

Kad će izaći *Driver 2*?

Imam puno pozdrava za vas. Najviše bih pozdravio Danijela Reškovca bez kojeg ne bih prošao *Medal Of Honor*. Htio bih još pozdraviti i sjajnog urednika Darija Zrna i čestitati mu na putu u Japan. Ni vi drugi nećete ostati bez pozdrava. Pozdravljam cijelu ekipu PSX-a i samo nastavite tako. Kao što znate, ja sam čisti ovisnik o PlayStationu i igram ga 24 sata na dan. Mama stalno prigovara:" Ivane, a što je sa školom?" Koga briga za školu kad izlaze superigrice!? Uz pismo vam šaljem i nekoliko viceva da ih pročitate, malo se zabavite i opustite od PlayStationa.

Ivan Knežević iz Zagreba

Naravno da ćemo ih recenzirati, kao što nećemo zaboraviti ni na sivog pajdaša.

***Midtown Madness* je najavljen, a kad će izaći, ne znaju valjda ni sami programeri (kao i obično). Svi ga očekujemo kao ugodno iznenađenje.**

***Driver 2* se priprema za kraj godine (računajmo tako jer su ga najavili za jesen).**

Hvala na vicevima. Kad te mama drugi put pita, što je sa školom, ti joj provali Felixovu foru: Stoji prvačić ispred učiteljice, torba veća od njega, a on plačnim glasom kaže: "Poslali su me u školu jer su mi rekli da nisam ni za što drugo!"

Šifru objavimo čim je nađemo...

Muke po GT 2

Štovana redakcijo PSX-a,

Pišem vam jer mislim da je pitanje: "Zašto završiti GT2?" besmisleno. Naime, Učo je napisao da se GT2 ne može završiti 100%, što je naravno netočan navod. Stoga bih želio pomoći svim PS manijacima koji su se razočarali misleći da više nema smisla igrati igricu, tako reći! Ovo otkriće koje ću vam predočiti je "otkriće velike moći". Krenut ću polako. Osvajanjem jedne utrke, postotak završenosti iznosi 0,46%. To zbrojite s brojem utrka i dobit ćete 99,08%. Pitate se gdje je onih 0,92%? Ja sam oduvijek volio učiti strane jezike, tako da sam jednog dana odlučio uzeti izbornik na španjolskom, a ono, vidi vraga. Vauxall i Opel su u igri kao dva različita proizvođača. Tako da se nisam mogao natjecati s *Tigrom Vauxall* u Opelovim natjecanjima nego sam morao kupiti novu, ali je ovaj put nosila Opelov naziv. Naravno, s njom se ne može na Vauxallov kup. Pitate se što se dobije kad se završi GT 2. Nažalost, ni ja ne znam jer mi je ostalo jedno nezavršeno natjecanje, i to Mazdino AZ-1. Zašto? Nisam na vrijeme kupio vozilo i sad ga više nema u ponudi rabljenih vozila tako da moj uspjeh iznosi 99.54%. Ostaje mi jedino nada da će se jednoga dana Mazda pojaviti u ponudi. E, da mi je sada ona trade funkcija iz jedinice... Eto toliko od PS ovisnika.

Ivan iz Zagreba iliti Popkorn

E, sada si nam baš zagolicao maštu. Kompanija se brusi na bježanje kući i učenje španjolskog. Učo je već nabavio rječnik. Amar brije po corasonima. Zrno se priprema gledajući meksičke sapunice. Ali još uvijek stojimo kod tvrdnje "Zašto završiti GT?"

Mali perverznjak

Moj glas ide *Resident Evilu 1* i *Tomb Raideru 1*!

Usput, molio bih Vas da napišete nešto o naslovima *Nice Girls Show*, *Virtual Sex* i *Playboy*. Primjetio sam da se takvi naslovi mogu nabaviti, ali nisam imao priliku vidjeti ih, pa me zanima što oni nude.

Blaž iz Trogira

Heh, dragi naš Blaž, to su igre SAMO ZA ODLIKAŠE. Mi stvarno ne znamo o čemu je tu riječ, jer smo se svi jedva provukli kroz školu. Kad je Učo htio recenzirati *Virtual Sex*, dobio je strogu zabranu jer ni on baš nije bio "čist", ma koliko god se kleo u plave oči da je prolazio s pet.

PISMO MJESECA

Još jedan manijak

Profesorica trubi o perfektu u talijanskom jeziku, a ja razmišljam kako je Nemesis pojeo šest metaka iz mog Magnuma nakon što sam ga osakatio onim eksperimentalnim topom (ako se to tako može nazvati). Bilo je lijepo vidjeti kako Racoon City nestaje s karte dok Jill i Carlos odlaze u helićiu. Dolazi profesorica iz turizma, a ja se pitam isplati li se više dovesti Rebrova ili Jarnija u Milan, ili možda obojicu (naravno ISS Pro Evolution). Zvono zvoni, a ja se konzultiram s prijateljima kako bi bilo najlakše pobijediti Metal Gear Rexa.

Da, da, po ko zna koji put piše vam Edo iz Bjelovara, onaj koji je izazvao vašeg urednika u ISS-u, ali ovaj put imam svoj PlayStation (radujte se, narodi). U novom broju PSX-a sam vidio prve slike Speedballa 2100, he, he i to mi niste prije mogli reći (pitanje iz mog prošlog pisma). Kao što vidite, uzbuđen sam zbog kupnje PlayStationa i ne odvajam se od njega. Resident Evil 3 je već dvaput pao, GT je u punom pogonu, prijatelji plaču nakon utakmica protiv mene u ISS-u, a Metal Gear Solid se upravo prelazi. Igra je jednostavno fenomenalna. Inače, obožavam akcijsko-špijunske avanture.

Svi su uzbuđeni i ne mogu dočekati izlazak PS 2, ali mene to uopće ne zanima. Mislim da su svi prebrzo ostavili sivu kutiju i okrenuli se njegovom nasljedniku. Znam, znam, reći ćete da sam nostalgičar i da je to zato što sam tek sad nabavio PlayStation, ali ja ga igam već stvarno dugo, odigrao sam više od nekih koji ga imaju već sedam godina. Mislim da se siva kutijica ne bi smjela tako lako zaboraviti, pogotovo stoga što je svima nama pružila sate i sate nezaboravne zabave. Mislim da će se svi složiti sa mnom kažem li da je PlayStation legenda. Na kraju, da nije bilo njega, ne bi bilo ni vašeg i našeg dragog časopisa PSX-a!

I eto, ponovno ja pišem, s nadom da ćete mi ovaj put objaviti pismo. Još bih nešto htio pitati, kako se može postati član PSX teama (recenzent ili slično)?

Pozdrav svima!!!

Edo iz Bjelovara

Edomire, legendo bjelovarska, kad izletiš iz škole, sjetit ćeš se nas i našeg dara. Umjesto na krilima mašte, imat ćeš najnovije pile iz novog Namcovog *Ace Combat* nastavka. Kako se na talijanskom kaže: Zaokružio sam iznad škole i izveo posljednji smrtonosni udarac? Pazi na perfekt! Punopravni član PSX teama možeš postati samo ako nas sve pobijediš u ISS-u.

PITANJA MJESECA

KAD ĆE SE U HRVATSKOJ MOĆI SPOJITI NA INTERNET S PS-OM 2?

JOŠ JEDAN NEPOZNATI IZ ZAGREBA

Odmah čim ga kupiš (zajedno s modemom, naravno)!

MOŽETE LI MI REĆI TOČAN DATUM IZLASKA IGRICE QUAKE 3 ARENA? MOŽETE LI MI SAVJETOVATI DA LI DA KUPIM IGRU NFS PORSCHE?

MARIN IZ RIJEKE

Nisam siguran da si upoznat s činjenicom da će (ako se ikad pojavi) *Quake 3 Arena* izaći u inačici za PS 2. Obzirom da ni igra nije potvrđena, nije poznat ni datum izlaska. Što se tiče savjeta, pročitaj Hrvojevu recenziju u ovom broju PSX-a.

HOĆE LI TREBATI KUPITI MODEM BAŠ ZA PS2 ILI ĆE SE MOĆI KORISTITI MODEMI PC-A? ZAGRIJAVAA LI SE PSX AKO JE IGRICA DUGO VREMENA U PAUZI? KAD ĆE IZAĆI: *LEGO ROCK RAIDERS*, *WILD WILD WEST*, *TOO HUMAN*, *MESSIAH*? PREPORUČITE MI NEKU IGRICU RIBIČKOG ŽANRA.

FRENKI IZ SPLITA

Sony se još nije službeno očitovao o modemima (niti o podržanom browseru), ali vjerujemo da će se moći. Naravno da se PSX zagrijava ako je igra u pauzi (elektrone ne možeš zaustaviti), ali neka te to ne brine previše (meni je znao raditi po 3 dana non-stop). Lego Rock Raiders je izašao, a za ostale igre su developeri pomaknuli datum prodaje "za kasnije" (eh...). U prošlom si broju mogao čitati o *Fisherman´s Baitu 2*, koji će te sigurno zadovoljiti.

HOĆE LI IZAĆI *TEKKEN TAG TOURNAMENT* ZA PLAYSTATION? *slika TTT iz 12 broja PSX-a*

NIKOLA IZ TRNOVECA

Nažalost, neće. Ali se šuška o nekom novom *Tekkenu* na PS-u, obzirom na kasniji izlazak PS-a 2 u Europi (u odnosu na Japan)...

novosti

PIŠE Berislav Jozić

Tokijo, Tokijo, Tokijo

U posljednje su se vrijeme sve vijesti vrtile oko Tokio Game Showa *na kojem je predstavljena hrpa novih igara i demoa iako se većina "kvalificiranih" komentatora slaže da cijeli događaj nije bio ni do koljena nedavno održanom* Playstation festivalu. *Ipak, vijesti se nakupilo poprilično - što utemeljnih, a što ne. Evo njihovog pregleda, naravno, uz dodatak vijesti prikupljenih sa svih strana. Kako se sredinom svibnja održava E3, u idućem broju možete očekivati dodatne detalje o mnogim ovdje navedenim igrama, a nadamo se i mnogo novih najava, slika i igara...*

SQUARE | **FINAL FANTASY 9**

FINAL FANTASY FANATIZAM

Kako se približava 19. lipanj, datum kada će deveti nastavak jednog od najpopularnijih RPG-a biti pušten u prodaju u japanskim trgovinama, sve što uz sebe veže ime "Final Fantasy" postaje tražena roba

Najnoviji primjer toga je i Coca Cola Japan, koja je otkupila licencu i počela reklamirati svoje piće kratkim animiranim filmom u kojem likovi iz devetke po gradu hvataju čep s Coca Coline boce. Dodamo li tomu njihov najnoviji marketinški potez - lijepljenje malih plastičnih likova iz FF serijala na limenke - možete pretpostaviti da se Coca Cola u Japanu prodaje na vagone.

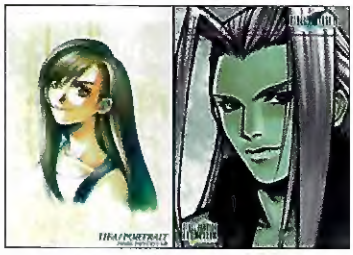
Drugi primjer FF-ludila su tematske karte rađene po FF serijalu pod imenom Final Fantasy Art Museum, koje su puštene u prodaju 14. travnja, a prvo je izdanje gotovo odmah razgrabljeno. Namijenjene sakupljačima i igračima, karte prikazuju različite likove, čudovišta i motive iz *Final Fantasy* igara, a kako bi se što bolje prodavale, ne pojavljuju se sve jednako često u paketićima - postoje specijalne karte zbog kojih će sakupljači morati kupiti hrpu paketića da ih se domognu (no to su poznati trgovački trikovi).

Square, naravno, stalno podgrijava ludilo, svako malo objavljujući nove slike i informacije o igri, a mora se priznati da se i imaju čime pohvaliti. Naime, Hironobu Sakaguchi, predsjednik Square USA i kreator Final Fantasy serijala, nedavno je nagrađen nagradom Hall of Fame američke Akademije interaktivnih znanosti i umjetnosti za izraziti doprinos interaktivnoj zabavi. Nagrada će mu biti dodijeljena 1. svibnja, prvog dana održavanja E3-a, gdje ćemo sigurno saznati još mnogo detalja o najnovijem nastavku *Final Fantasy* serijala.

Ah, da, još samo ovo: datum izlaska američke (i vjerojatno europske) verzije FF9 zasad nije poznat, no iz nekih smo izvora saznali da će to biti vjerojatno krajem listopada. Nadajmo se da će u međuvremenu stići PS2 i novim nam igrama olakšati čekanje.

Coca Cola je sigurno masno platila pravo da u svoju reklamu ubaci likove iz FF9, no verujem da se uloženi novac višestruko isplatio

Square stalno objavljuje slike s detaljima iz igre želeći stalno održati atmosferu iščekivanja na vrhuncu



FF Art Museum karte još su jedan način izvlačenja novca od obožavatelja ovog serijala

Službena igra olimpijskih igara objavljena ▸ Attention To Detail (ATD) može se pohvaliti da kreira službenu igru ovogodišnjih ljetnih olimpijskih igara. Pod neinventivnim imenom *Sydney 2000* krije se velika zbirka sportova za sve zaljubljenike olimpijskog natjecanja. Na raspolaganju za multiplejer ili samostalnu igru bit će različite discipline trčanja (sa i bez prepreka), bacanje kladiva i koplja, skokovi u vis i u dalj, plivanje, biciklizam, vožnja kajakom, skokovi u vodu i dizanje utega. Svi su sportovi dočarani s velikim brojem detalja i brigom da osjećaj igre bude što bliži realnosti (tako bar piše u objavi za štampu - naravno da se moraju hvaliti). Igra se istodobno kreira za PSX, PC, Dreamcast, Game Boy Color i N64, a moći ćemo je zaigrati ovog ljeta.

Sony otvara Internet banku ▸ Znam da zapravo nema nikakve veze s PSX-om i igrama, ali je vrlo značajno za Sony: objavljeno je da su JP Morgan, Sakura Bank i Sony sklopili sporazum o otvaranju bankarskog sustava koji će poslovati isključivo putem Interneta. Sony procjenjuje da će se sredstva uložena u osnivanje takvog sustava vratiti do prve polovice 2001., što je vrlo kratko razdoblje i ocrtava relativno malu količinu sredstava potrebnu da se osnuje tvrtka koja će svoje poslovanje obavljati isključivo putem Interneta.

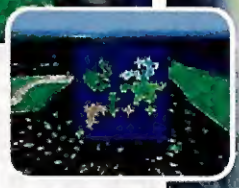
Stariji igrači sve brojniji ▸ Istraživanje nedavno provedeno u Engleskoj pokazuje da,

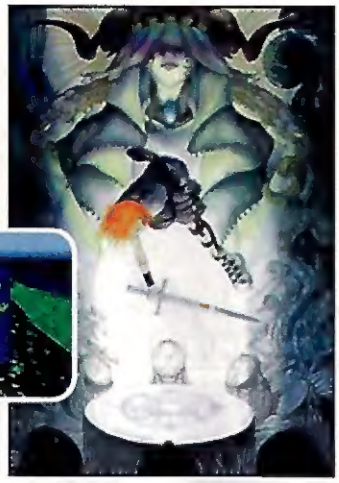
HE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STO

KONAMI ELDERGATE

VRATAR SA ZADATKOM

Stiže nam još jedan pokušaj kreiranja igra koja nikad ne bi bila potpuno ista, što znači da bi pri svakom igranju nivoi biti iznova generirani. Riječ je o RPG-u zanimljivog naziva *Eldergate*. Samo ime odnosi se na energetski portal između dvaju svjetova, a igrač je u ulozi čuvara portala koji zbog problema s protokom energije kroza nj odlazi na magični svijet Eldoru. Na tom svijetu odvija se cijela igra, a njegov izgled i osobine bit će svaki put iznova generirani pomoću Konamijevog Global Build Systema. S obzirom da je Konami objavio kako ovaj sustav slučajnim postupkom generira sve elemente igre (mape, scenarije, razgovore s likovima...), *Eldergate* bi stvarno mogla biti igra koja će se dugo igrati na našoj staroj konzoli. Naravno, ako i ostali elementi budu na razini.





ACCLAIM ARMORINES

STARSHIP TROOPERS U STILU MEDAL OF HONORA

Možda malo pretenciozan naslov, ali svakako dobro ocrtava radnju i stil igre u kojoj će igrač sudjelovati u borbi protiv neprijateljski raspoloženih buba iz svemira. A *Medal of Honor* je spomenut zato što je to igra koja je (naravno uz *Quake 2*) dokazala da FPS-i (first person shooteri) na PSX-u nisu zabranjen žanr.

Kreiran prema istoimenom stripu, *Armorines* se temelji na priči o šačici komandosa u specijalnim oklopima koji se bore protiv najezde izvanzemaljaca. Borba će se odvijati po misijama s različitim ciljevima u kojima će igrač za izvršavanje zadataka dobivati bodove, a veći broj bodova omogućit će mu pristup boljim oružjima. Naravno, sve će biti puno eksplozija, lasera i zelene alienske krvi - baš nam to i treba za ove mirne, ljetne dane.

Zbrke oko Lare konačno riješene

Potvrđeno je iz svih izvora: Laru Croft će u Tomb Raider filmu glumiti Angelina Jolie. Iako se to već unaprijed naslućivalo, nedavna dodjela Oskara umalo je omela planove snimanja jer je Angelina nakon nje izjavila da njezino pojavljivanje u obliku Lare nije još uvijek sigurno. Bit će da je glavni problem bio novac, a kako je sada i to riješeno, definitivnu potvrdu njezinog angažmana dao je John Goldwyn, predsjednik Paramount Motion Picturesa. Film će se početi snimati ovog ljeta, a režirat će ga Simon West ("The General's Daughter", "Con Air"). Detalji priče i datum prikazivanja nisu još uvijek službeno objavljeni, no ne bih se čudio kad bi malo požurili i završili ga do Božića, kad se sprema peti nastavak Larinih avantura u obliku igre za PS2 i PC.

unatoč tome što je tržište igara u cijelosti okrenuto mlađim igračima, stalno raste i broj starijih ljudi koji se igraju na konzolama i računalima. I dok mlađi igrači (prema ovom istraživanju) najviše kupuju "tučnjave", stariji izbjegavaju igre s velikom količinom nasilja i odlučuju se za utrke ili logičke igre. Iako mislim da je broj djedova i baka koji se u Hrvatskoj igraju na PSX-u prilično malen, ne sumnjam da će se taj trend uskoro proširiti i kod nas.

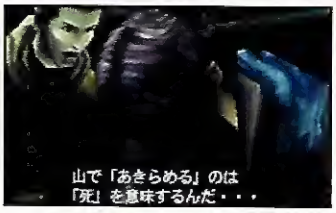
Capcom sprema Slipheed ▸ Na TGS-u je prikazana i nova pucačina koju kreira Game Arts, a izdat će je Capcom. Prema prvim najavama, uobičajeni letiš-i-pucaš nivo bit će isprekidani animiranim sekvencama, dok će igrivost počivati na brzoj akciji visokih vizualnih kvaliteta.

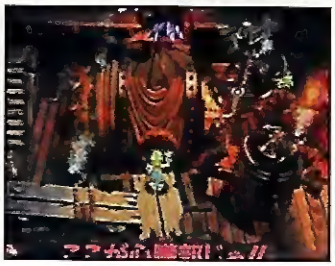
Transformersi dolaze! ▸ Nepoznata izdavačka tvrtka BAM Entertainment objavila je da priprema igru temeljenu na popularnom crtanom filmu o robotima koji se mogu transformirati u različite likove. Priča se vrti oko sukoba dviju grupa robota - herojskih Maximalsa i zlih Predaconsa, pri čemu ćemo na našem ekranu vidjeti poznate (barem onima koji gledaju ove crtane filmove) robote kao što su Optimus Primal i Megatron. Naravno, već po temi možete zaključiti da će u ovakvoj igri biti nužni brzi refleksi i oči otporne na bljeskove eksplozija, a BAM Entertainment najavljuje da će zabave biti napretek jer će u igru postojati nekoliko modova igranja, tajnih nivoa, specijalnih robota koje treba naći i "otključati" te još mnogo toga.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

SCE ACONCAGUA

SIĐIMO S PLANINE!





Evo prvih slika iz Sonyjeve survival avanture zanimljivog imena *Aconcagua* (ime planine u Južnoj Americi). Priča igre vrti se oko putnika aviona koji se srušio na spomenutu planinu, odakle se preživjeli pokušavaju domoći civilizacije. To će im dodatno otežati nekakvi drogirani gerilci, a mogu se kladiti da ni priroda nije gostoljubiva (možda ih napadnu ljame?). Glavni likovi u igri su djevojka Pachamama, kćerka generala koji u zemlji vodi bitku za nezavisnost, te japanski novinar Kato, koji o svemu tome snima dokumentarac. Hmmmm... survival avantura, muški i ženski lik... Pitam se slići li to samo meni na *Resident Evil*? Jedna opaska - slike su iz animacija, a kako će izgledati sama igra, vidjet ćemo tijekom ljeta, kad izlazi u Japanu.

WORKING DESIGNS LUNAR 2: ETERNAL BLUE

JOŠ JEDNA ZA RPG-FANATIKE

Za sve one kojima se svidio *Lunar: Silver Star Story Complete* uskoro stiže i nastavak, također prerađen sa starog originala za Sega CD. Na 3 CD-a i s mnogo boljom grafikom nego u originalu (ali još uvijek u 2D), stiže drugi dio koji se odvija 1000 godina nakon prvoga. No, da utješimo one koji su igrali jedinicu - neki su likovi još uvijek prisutni. Priča je vrlo zapetljana i dugačka, a likovi su karakterno detaljno izmodelirani da se nadoknade nedostatci u grafici, pa će svi fanovi RPG-a imati pune ruke posla da završe ovu igru. Kad se tome doda činjenica da će i ovaj nastavak sadržavati "bromide", tj. slike ženskih likova u seksi pozama koje dobivate ako završite neke od skrivenih misija, znam da će se muški dio publike i dodatno zagrijati.

Inače, za one koji nisu igrali *Lunar: Silver Star Story Complete*, posebnost ovih igara u odnosu na većinu japanskih RPG-ove je u tome što se borba u njima odvija uz dodatak strateškog kretanja likova, umjesto statične borbe iz FF8, te što ne postoje slučajni ("random") susreti s čudovištima, nego je svaki neprijatelj vidljiv na mapi i možete ga izbjeći. Neki igrači tvrde da je ovakav sustav bolji a neki da je lošiji, tek - prvi Lunar ocjenjen je visokim ocjenama i rado igran u Japanu i Americi pa vjerujem da će i nastavak dobro proći.

SCE TVDJ

AUDIO ILI VIDEO, GLAVNO DA JE DJ

Iako u naslovu stoji "DJ", ovo nije glazbena igra, što ne znači da nećete morati imati osjećaj za ritam. Iako u stvarnosti posao montažera filma to možda ne zahtijeva, ova Sonyjeva "simulacija video editinga" od vas traži brzinu, dobro oko i ritam. Stvar je u tome da dijelove filma koji nedostaju morate popunjavati pritišćući različite gumbe, i to u određenom ritmu, jer film cijelo vrijeme ide. Dijelovi filma razlikuju se po boji i veličini, pa treba dobro gledati gdje ćete staviti koji. Kad sastavite film, moći ćete svoje djelo pogledati i uvjeriti se koliko je važan ovaj posao u pravoj filmskoj industriji (zamislite film u kojem usred romantične ljubavne scene uleti kadar revolveraškog dvoboja). Prema nekim vijestima, grafika će podsjećati na *Parappa the Rappera*, što baš i nije neki domet za ovako moćnu konzolu, no programeri se nadaju da će TVDJ publiku privući zaraznom igrivošću. Vidjet ćemo hoće li se uspjeti probiti iz Japana.

Square: Millenium Collection i All Square Memory Card Data Collection

Sva oružja u FF-u 8 na najlakši način!

Square je objavio da će uskoro izdati CD sa snimljenim pozicijama za sve svoje PSX igre - i to ne bilo kakvim! Bit će to pozicije koje u pravilu omogućavaju završavanje igre na najbolji način, uz pristup svim animacijama / oružjima / pokretima. U najavi CD-a (na kojem će biti, ni manje ni više, nego 143 snimljene pozicije) Square je izdvojio: poziciju snimljenu prije konačnog bossa u FF-u 8, početak *Parasite Eve 1 i 2* sa svim oružjima, sve specijalne pokrete za *Legend of Mana*...

Datum izlaska CD-a nije objavljen, kao ni hoće li slična stvar izaći za europske i američke igrače (nadamo se da hoće), no nejasno je kako će se pozicije prebacivati na memorijsku karticu. Najvjerojatnije će CD na sebi sadržavati mali program za snimanje pozicija na memorijsku karticu, a manje je vjerojatno da Square podrazumijeva korištenje dodatnog uređaja kao što je npr. Dex Drive. Drugi Squareov proizvod koji bi se trebao uskoro pojaviti je zbirka starijih RPG-ova po sniženoj cijeni, namijenjena onima koji nisu željeli "bacati novac" na te igre kad su bile nove, a potajno ih još uvijek žele odigrati (jedan od takvih sam i ja). U paketu pod nazivom Millenium Collection će se naći *Saga Frontier, Saga Frontier 2, Final Fantasy Tactics* i *Brave Fencer Musashiden*, a sve po 3,800 yena (oko 36 $ iliti 300 kn). Nesreća je samo što ni za ovo izdanje, zasad, ne postoje planovi prebacivanja "preko bare".

Southpeak najavljuje nastavak Dukesa ▸ *Dukes of Hazard* je tek nedavno izašao, a nastavak je već najavljen jer se pokazalo da su igrači igru prihvatili iznimno dobro. Nastavak bi se trebao pojaviti ove godine, a priča će biti centrirana oko Daisy Duke. Prve slike očekujemo na skorašnjem E3-u.

Novi izdavač za Koudelkau ▸ Iako je bilo objavljeno da će dugonajavljivani RPG u Americi izdati SNK, Infogrames North America je objavio da su prava za idavanje sada u njegovom vlasništvu te da igru treba očekivati tijekom ljeta. Razlozi za promjenu izdavača nisu poznati, a više o igri mogli ste pročitati u velikim najavama RPG igara u jednom od prošlih brojeva.

Kreće snižavanje cijena igara ▸ Kao što sam već pisao, Sony je promijenio svoju strategiju određivanja cijena igara - sada sami prodavači mogu definirati svoju cjenovnu politiku. Prvi rezultati takvog nastupa postali su vidljivi tijekom travnja, kad su se u američkim Babbages trgovinama pojavile PSX igre izdavača Take 2 po cijeni od 9,99 $ (otprilike 85 kn). Naravno, nije riječ o hitovima, nego o prosječnim naslovima: *Grudge Warriors, Spec Ops, Martian Gothic, Moho Darkstone.* Nadajmo se da će se ta strategija proširiti - da ćemo u dogledno vrijeme i u našim trgovinama kupovati najnovije igre po 100 kn. Ah, nadanja...

Yahoo optužen za prodaju piratskog softvera ▸ Electronic Arts, Nintendo i Sega prošli su mjesec podigli tužbu protiv Internet tvrtke

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

INFOGRAMES HOGS OF WAR

BILE JEDNOM TRI SVINJICE...

...i onda je jedna od njih uzela bazuku i raznijela drugoj glavu. Dobro, znam da priča ne ide tako, ali u interpretaciji Infogramesa sve je moguće. Eh, ti Francuzi!

Momci, kad ovo završi, idemo se nalit' k'o svinje!

Cigani, pardon, svinje lete u nebo

Evo prizora iz naslova...

A lijepo sam mu govorio da žirevi napuhavaju...

Hogs of War je igra koja se prvi put pojavila u demoobliku na prošlogodišnjem E3 sajmu, gdje ju je prikazao Gremlin software. Bilo je najavljeno da će se na PSX-u i PC-u pojaviti tijekom zime 1999., da će to biti akcijska strategija u kojoj ćete svojim timom sastavljenim od svinja opremljenih u stilu vojnika iz prvog svjetskog rata obavljati različite borbene misije. Otada se o njoj nije čulo baš ništa, ali su prije nekog vremena iz Infogramesa stigle prve vijesti o igri istog imena. No, je li riječ o istoj igri? Ovaj *Hogs of War* također igraču predaje upravljanje nad odredom od 3 do 6 borbeno opremljenih svinja s kojima se u 3D okolišu mora izboriti za prevlast nad drugim slično opremljenim grupama pod kontrolom računala ili svojih suigrača. Akcija će se odvijati na poteze, što ovu igru čini vrlo sličnu popularnim *Wormsima*, a kako su svi likovi svinje, sasvim sigurno je realnije očekivati zabavnu parodiju nego ozbiljnu akcijsku igru. Baš kao stvorena za duge ljetne dane, kada bi se tre bala naći u trgovinama.

MATTEL MICRO RACERS

JOŠ HOTWEELSA ZA NEOZBILJNE VOZAČE

Mattel i UDS sklopili su ugovor o izdavanju još jedne igre temeljene na HotWheels licenci, ovaj put pod imenom *Micro Racers*. Kao i prošlogodišnji HotWheels, i ova će igra imati "poluozbiljan" ton te pomalo nalikovati *Micro machinesu* (što se dalo naslutiti i iz naslova). Igra je najavljena za PC, ali je spomenuta i mogućnost PSX verzije.

Yahoo zbog zarade na prodaji piratskog softvera koja se odvija preko njihove WWW stranice. Naime, na web aukcijama koje se održavaju na Yahoou mnogo je piratskog softvera, a u tužbi se navodi da Yahoo zna za to i ne pokušava spriječiti takvu prodaju. Izdavači igara traže da se takva prodaja obustavi, te da im Yahoo isplati kompenzaciju za gubitke zbog prodaje piratskog softvera u zasad nepoznatom iznosu. Iz jednog istraživanja sadržaja web aukcija koje je provedeno u Americi saznali smo da se na gotovo svim WWW stranicama koje se bave takvom prodajom može naći piratski softver, pa ako se situacija nakon ove tužbe ne promijeni, možemo u skorije vrijeme očekivati još koju parnicu.

Interplay otkazao Baldur's Gate ▸ Nažalost, *Baldur's Gate* ipak nećemo vidjeti na našim starim konzolama. Interplay je službeno izjavio da je razvoj igre za PSX otkazan zbog preskromnih hardverskih mogućnosti konzole. No, Titus (kompanija – vlasnik Interplaya) je odmah objavio da se već radi nastavak za PS2 kako bi se ubrzo nakon pojavljivanja na PC-u, mogao zaigrati i na novoj konzoli.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...ST

ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Eidos pred prodajom?

Kako je cijena Eidosovih dionica u posljednje vrijeme znatno padala (tijekom travnja, u tjedan dana 38 %), dolazi do opasnosti da bude preuzet od strane konkurencije, osobito od francuske tvrtke Infogrames koja je već iskazala takve namjere. Eidosov COE Mike McGarvey je rekao da su posljednji mjeseci bili vrlo teško za Eidos, ali vjeruje da će se izvući.

⊗ *Reklo bi se, čovjek mora tako govoriti, ali ne bi me čudilo da Eidos bude kupljen - u posljednje vrijeme mnoge izdavačke kuće se okrupnjavaju spajanjem i kupnjom manjih tvrtki, a Eidos posjeduje nekoliko licenci koje u budućnosti mogu biti vrlo profitabilne.*

PlayStation 3 na AMD-u?

Internetom kolaju glasine da su Sony i AMD potpisali preliminarni ugovor o razvijanju nove generacije konzole kodnog imena AP1 temeljene na AMD procesoru. Kao brzina procesora navodi se brojka od 2 GHz (gigaherca), a kao operativni sustav Linux. Datum izlaska nije definiran, negdje 2001. godine.

⊗ *Kako je Microsoft za svog partnera u izradi X-Boxa izabrao Intel, veza AMD-a i Sonya, kao ugroženih strana, nije nevjerojatna. Nevjerojatno je da bi Sony, nakon PS a 2, izbacio tako brzo novu konzolu.*

Dino Crisis 2 ipak za PSX

Iako su se prije čule glasine da će drugi dio Dino Crisisa izaći samo za PS2, najnovije vijesti demantiraju tu tvrdnju. Prema njima, ovu bi igru japanski vlasnici PlayStationa trebali dobiti do kraja godine, a američki i europski tijekom 2001.

⊗ *Ako ne planiranju veće izmjene u grafici i stilu igre (a i zašto bi kad se prvi nastavak tako dobro prodavao), momci si mogu dopustiti da dvojku izdaju za PSX i paralelno pripreme treći dio za PS2.*

Portabl PSX?

Šire se glasine da Sony sprema još jedno iznenađenje za nadolazeći E3 - PSX veličine discmana, s malim ekranom na kojem se mogu igrati igre. Ovaj uređaj, koji bi se, navodno, trebao zvati PlayStation dash, mogao bi se priključivati na TV, na njega bi se mogli priključivati i standardni kontroleri te bi tako u budućnosti trebao zamijeniti dobru staru svu kutijicu.

⊗ *Iako je tehnologija u posljednjih 5 godina napredovala toliko da bi se cijeli PSX sasvim sigurno mogao smanjiti do veličine discmana, teško da bi prodaja takvog uređaja bila profitabilna za Sony sada kada je PS2 pušten u trgovine. Mnogo su veće šanse da se pojavi neki mali uređaj koji bi predstavljao spoj memorijske kartice, daljinskog upravljača i Personal Organizera, o čemu je Sony već davao izjave.*

Nastavak MGS-a?

Prema neprovjerenim izvorima, kreator MGS-a Hideo Kojima doći će na E3 objaviti vijest o nastavku te superpopularne igre koji bi se također prema neprovjerenim izvorima, trebao vrlo skoro pojaviti na PSX-u.

⊗ *Da će čovjek doći na E3, već je potvrđeno, ali je njegov dolazak povezan s igrom Z.O.E. za PS2. O nastavku MGS-a sam je Kojima nedavno rekao da je moguć, ali ne u skoroj budućnosti. No, ako je moguć zašto ne bi bio moguć i uskoro (uz dovoljnu količinu novca, naravno)*

PS2 novosti

PIŠE: Berislav Jozić

Hoću PS2!

Vikali su Japanci prošli mjesec (dobro, to je kod njih zvučalo kao rthrrjzjz, no svodi se na isto). Prva pošiljka crnih konzola razgrabljena je u rekordnom vremenu, a ni druga, koja je stigla početkom travnja, nije bila dovoljna da svatko tko je htio ugrabi vlastiti primjerak. U međuvremenu loše vijesti o bugovima jenjavaju, sve je više oduševljenih najava noviteta i mogućnosti nove konzole, a mnoge od njih potječu s nedavnog TGS-a. Dakako, za nas najveće značenje imaju prve najave europskih PS2 naslova, o kojima čitajte u ovomjesečnim novostima.

Sony Europa objavljuje naslove za Europu!

Kako se vijesti o "greškama" na novoj Sonyjevoj konzoli smiruju, Sony Computer Entertainment Europa (SCEE) je, čini se, zaključio da glasine i očekivanja kupaca treba podgrijati. Tako smo konačno dobili informacije o igrama koje za europske PS2 konzole spremaju Sonyjevi studiji. Svi naslovi trebali bi se na tržištu naći "krajem godine", što zapravo znači da je riječ o igrama koje će popratiti dolazak PS2 konzole u europske trgovine.

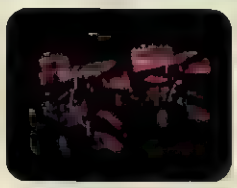
Možda je sada pravi trenutak da se i naši dobavljači pozabave mišlju kada će PS2 doniječi u Hrvatsku. Iako datumi početka prodaje u Europi i Americi još nisu službeno objavljeni, kao ni cijena konzole, sve se češće čuju nagađanja da bi se u Americi to trebalo dogoditi 09.09. po cijeni oc 300$. Europski datum, kao ni cijena, vjerojatno neće mnogo odstupati od toga, no pitanje je kad će se i po kojoj cijeni PS2 pojaviti kod nas.

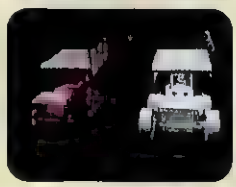
Dok čitate o igrama koje ćemo (nadajmo se) na našim novim konzolama igrati iduće zime, nemojte smetnuti s uma da je riječ samo o uracima Sonyjevih studija. Mnogi izdavači koji opskrbljuju europsko tržište još nisu objavili što spremaju, a tako je i s nekim Sonyjevim tvrtkama (Studio Cambridge, Studio Leeds, Revolution Software) čiji su proizvodi, iako najavljeni, još uvijek u ranim fazama izrade.

Iako će se naslovi vjerojatno još mijenjati, evo što se sve našlo u ovoj najavi (više detalja o svakoj od igara pročitajte na ovoj i idućim stranicama):

Wipeout Fusion
Drakan 2
Spin Sprint Car Racing
Evo Rally
Dropship
The Getaway
Formula One 2000
This Is Football (verzija za PS2)

Spin Sprint Car Racing





Ova igra stiže iz australske tvrtke Ratbag poznate po PC naslovima kao što su *Powerslide* i *Dirt Track Racing*. Uvidjevši mogućnost PS-a 2, odlučili su kreirati ekskluzivnu igru za tu konzolu, u kojoj će iskoristiti svoje iskustvo sa simulacijama vožnje stečeno na PC-u. Već iz imena vidi se da je riječ o specijalnom tipu utrke poznatom pod nazivom sprin-car. To su brze utrke laganim autima u kojima je bitna manevarska sposobnost auta i vozača gdje često dolazi do prevrtanja i spektakularnih sudara. Radovi na osnovnim naziv igre - Sp n - koji će vjerojatno do finalne verzije biti promijenjen.

Kako bi se što bolje prikazala manevarska sposobnost automobila, programeri posebnu pozornost pridaju fizičkom modelu i animaciji čestica - igrajući ovu igru, zrakom će često letjeti cijelovi razbijenih automobila (i igrača), a iste se rutine koriste i za animaciju ispušnih dimova, prašine sličnih efekata.

O igri zasad nije poznato mnogo detalja, ali pogledajte slike i uvjerite se barem u kvalitetu grafike; kad dodatne informacije budu dostupne, naći ćete ih u našem časopisu.

Eidos samo na Dreamcastu? ▸ Unatoč tome što je Eidos u posljednje vrijeme najavio jaku podršku Dreamcastu naslovima kao što su *Omikron*, *Soul Reaver 2* i *Tomb Raider TLR*, ne treba se bojati da će ovaj izdavački div napustiti Sonyjeve konzole. Naime, iako su datumi malo kasniji nego što bi to željeli ponosni japanski vlasnici PS-a 2, Eidos sprema ni manje ni više nego 7 naslova za nj, na čelu s petim nastavkom Larinih pustolovina.

Što se tiče starog PSX-a, moglo bi se dogoditi da na njemu vidimo nastavak nedavno objavljenog *Fear Effecta*, ali mnogo više od toga nije nagovješteno.

I-Link za Armored Core 2 ▸ Pojavile su se vijesti da će drugi nastavak From Softwareovog *Armored Corea*, koji bi se u PS2 izdanju trebao pojaviti prilično skoro, iskoristiti I-Link port nove konzole. Naime, preko posebnog kabela koji će se uključivati u taj port trebalo bi povezati dvije konzole kako bi se omogućila multiplayer borba mechevima. Kako će (i hoće li) to sve skupa biti izvedeno, saznat ćemo poslije i o svemu vas izvijestiti.

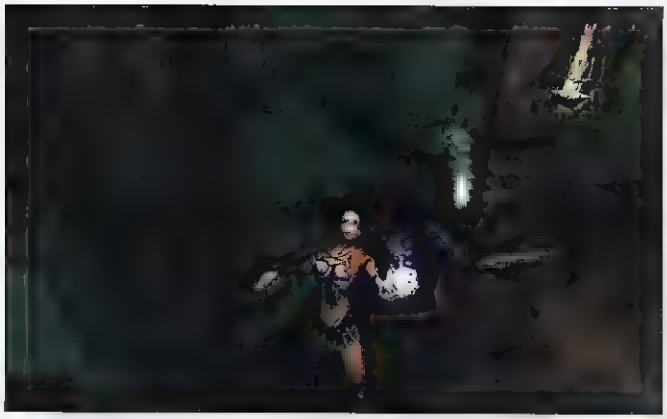
U Japanu više PS2 konzola nego Dreamcasta! ▸ Do kraja travnja u Japanu je isporučeno više od 2 milijuna PS2 konzola, čime je premašen broj dosad prodanih Dreamcasta u toj otočnoj zemlji. Naime, u Japanu je dosad prodano 14,2 milijuna PSX

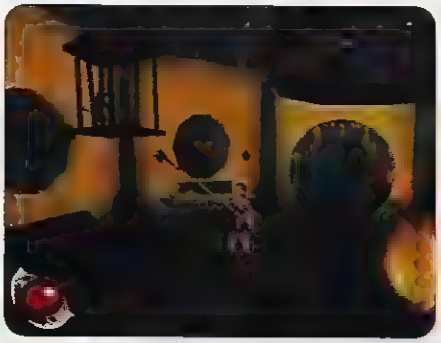
PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

Drakan (2)

Brojka 2 je u zagradi ponajprije zato što se prvi dio ovog RPG-a nije nikad pojavio na PSX-u. Igra koja se sprema za PS2 nastavak je nedavnog PC hita u kojem je igrač stavljen u dvostruku ulogu, djevojke Rynn i zmaja Arokha. Njih dvoje, naime, dijele jednu dušu i zajednički se bore protiv mračnih sila.

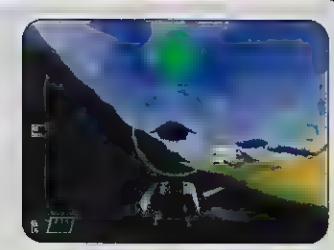
Vizualno će igra biti vrlo slična PC originalu, dok će pričom biti njegov izravni nastavak. Znači li to da će u prednosti biti oni koji su igrali prvi dio, zasad nije poznato, no vjerojatno to iskustvo neće biti prijeko potrebno jer je najavljeno da će ime igre biti promijenjeno, što znači da će to biti potpuno nova avantura istih junaka.

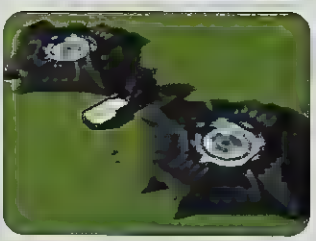




Dropship

Iz Psygnosisovog Camden studija stiže nam ova zračna simulacija-strategija koja igrača stavlja za kontrole velikog letećeg broda, tzv. "dropshipa". U različitim modelima letjelica koje pomalo sliče na cepeline pilotirat ćete kroz veliki broj pričom povezanih misija. Iako mjesto i vrijeme odigravanja radnje još nisu poznati, priča bi vas trebala voditi od prvih letova mladog pilota do slavnih dana najboljeg letača u bespoštednom ratu. Misije će nuditi zračnu borbu, ali i napadanje ciljeva na zemlji - kako oružjima vaše letjelice, tako i kopnenim snagama koje možete prenositi u svom velikom letećem brodu. Najvjerojatnije da kopnenim snagama ipak nećete moći sami upravljati, ali će one u strateškom smislu imati težinu jer je naglašeno da će i dobra strategija napada i borbe, a ne samo brzi refleksi, biti potrebni za pobjedu.





Evo Rally

Ne, to ne znači "Evo relija!", to je samo radni naziv jedne igre izvučen iz naziva grupe koja je radi - Evolution Studios. Zasad se o njoj zna vrlo malo: bit će to reli (što se vidi iz naslova) koji ćemo vozit po 48 staza rasutih diljem svijeta; bit će tu staza svjetskog reli prvenstva ali i onih dodatnih, izmišljenih. Grafika bi, kao što se i očekuje od većine PS2 igara, trebala biti na najvišoj razini, s visokim stupnjem realnosti kako kod dizajna staza, tako i kod dizajna automobila i izrade fizičkog modela. Sva oštećenja i ogrebotine moći će se lijepo vidjeti na autima koji će, sukladno svom stanju, bolje ili lošije reagirati na vaše komande. Iako sama imena vjerojatno ne znače mnogo većini igrača, srce i duša ovog projekta su Ian Hetherington i Martin Kenwright, bivši članovi Psygnosisa i Digital Imaginga, koji će svojim iskustvom i znanjem pokušati ovu igru učiniti nečim posebnim. Šteta što još nema slika koje bi to potvrdile.

konzola, 5,3 milijuna Nintenda 64 konzola 1,4 milijuna Dreamcast konzola. Sonyjeva objava koja je popratila tu vijest kaže da se nadaju još ove godine prestići N64 brojem prodanih PS2 konzola u Japanu, a uz ovakve rezultate nije teško povjerovati da je to i moguće.

Službeno dopušten izvoz PS-a 2 ▸ Nakon mnogih zavrzlama, Sony je dobio dopuštenje za slobodan izvoz svojih novih konzola u sve države osim Irana, Iraka, Libije i Sjeverne Koreje. Zabrana izvoza u te države objašnjena je time što se visoka tehnologija korištena u PS2 može koristiti i u vojne svrhe.

Unreal Tournament na američkom startu ▸ Epic je objavio da njihova 3D pucačina *Unreal Tournament* definitivno dolazi na PS-u 2 te da će biti spremna za puštanje u prodaju u trenutku kad se Sonyjeve nove konzole počnu prodavati u Americi i Europi.

Iako je igra u PC varijanti bila zamišljena isključivo za igranje na mreži, PS2 verzija će podržavati različite načine igre, pa ćemo je moći igrati i prije nego kupimo PS2 modem. Epic je objavio da će igra podržavati igranje više igrača na jednom ekranu te umrežavanje preko USB kabela i Interneta, čime misle na budućnost PS-a 2, kad će njegovim korisnicima biti na raspolaganju različite vrste povezivanja konzola.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

The Getaway

Ova gra iz prilično poznatog Soho studia (*Total NBA, This is football, Porsche Challenge, Spice World...*) objedinjavat će osobine *Drivera* i *Grand Theft Auta* - glavni lik je sitni kriminalac koji većinu vremena vozi ukradene aute po nalogu svog šefa - a da bi se pak izdigla iznad Drivera, omogućit će vam da izađete iz auta i prošećete ulicama Londona.

Da, i to pravog Londona. Da bi što bolje dočarali okružje u kojem se igra odvija, dizajneri su fotografirali dijelove Londona i te slike koristi kao teksture i pred oške za dizajniranje okoliša. Ako ste ikad bili u glavnom gradu Velike Britanije, sigurno ćete prepoznati neko mjesto, a ako niste, ova će vam igra biti dobar uvod spremate li se ondje otići. Kako bi grad djelovao što životnije, ulice su prepune pješaka koji idu svojim poslom, promet je do krajnosti realan, s karakterisitčnim crvenim autobusima koji voze prepunim ulicama, a kroz sve to vi se vozite u jednom od 50 vrlo realno modeliranih automobila. Najčešće velikom brzinom, uz policijsku pratnju.

Odmah nakon objavljivanja prvih vijesti i slika, došla je i vijest da će konačno ime igre biti *Smuggler's Run*, no mnogo pojedinosti o radnji nismo saznali osim da će, kao i u *Driveru*, glavni lik biti u srcu dobar momak koji se samo spletom okolnosti nađe na strani bezakonja. Kako će to ovaj put ispasti - vidjet ćemo.

This is football

I ovo je jedna od igara kojoj će se ime gotovo sigurno promijeniti, no kako će predstavljati izravnu nadogradnju na Sonyjevu uspješnu simulaciju nogometa s PSX-a, radni je naziv preuzet od nje. Igra koja se proda a u 500 000 primjeraka dobit će na PS-u 2 nastavak koji se sti om i načinom igre neće mnogo razlikovat., ali će tehnički aspekti skoristiti superiorni hardver nove konzole.

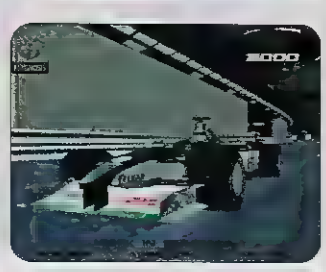
Tako će umjetna inteligencija igrača biti višestruko poboljšana te nadograđena novim formacijama i načinima igre. Kad smo kod toga najavljeni su raz. čiti kupovi, lige i slično, te veliki izbor igrača koje možete sam kre rati ili izabrati iz zbirke u kojoj će biti i najbo je momčadi u posljednjih 50 godina. Osim toga, grafički dio igre će biti nag ašeno dorađen svaki će lik biti kreiran u više od 3 000 poligona, moći ćemo vidjeti izraze lica svakog igrača, a stadione na koji ma ćemo igrati dizajniraju pravi dizajneri i arhitekti.

Šteta samo što najavu nisu prati.e nikakve slike, pa ništa od toga ne možemo vidjeti sada.

Formula One 2000

Za razliku od posljednje PSX verzije, koju je radio Electronic Arts, prvu simulaciju F1 za PS2 ponovno će razvijati Psygnosis. Osim uobičajenih novosti kao što su ažurirana imena vozača, sastavi timova i dizajni staza, *Formula One 2000* trebala bi biti najrealnija simulacija F1 dosad, za što će programeri iskoristiti mogućnosti superiornog PS2 grafičkog čipa.

Od dodatnih inovacija zasad je najavljen samo napredni susav snimanja vožnje koji će omogućiti da se dvije snimke (iz različitih kutova) gledaju para e no te da se snimljene sekvence u obliku pozicija na memorijskoj kartici izmjenjuju među igračima. Prve slike igre već sada možete vidjet iako je još u prilično ranoj faz razvoja momci se moraju potruditi da je završe do jeseni



Lavina igara iz Rockstara ▸ Rockstar, jedna od tvrtki u vlasništvu Take-Two Interactivea, priprema veliki broj naslova za PS2, a informacije o njima su tek nedavno službeno potvrđene. Prema vijestima i najavama, u planu je najmanje sedam naslova koji se spremaju za jesen i početak iduće godine. Evo samo nekih: *Duke Nukem* (nažalost tek 2001.), *Midnight Club: Street Racing* (utrka gradskim ulicama, stiže već najesen), *Getaway* tj. *Smuggler's Run*, *Austin Powers* (igra temeljena na popularnom filmu, trebala bi se pojaviti do kraja godine), *Halo* (jedna od najočekivanijih PC igara godine, datum izlaska nije utvrđen), *Grand Theft Auto* (PS2 nastavak kontroverznog serijala s PSX-a).

Okomito, što volim okomito ▸ Nekoliko azijskih tvrtki nedavno je započelo proizvodnju stalka koji omogućuje da PS2 stoji okomito. Ovaj dodatak za novu konzolu bio je vrlo tražen u posljednje vrijeme u Japanu, a Sony ga je proizvodio u vrlo malim serijama i vrlo skupo prodavao. Ulaskom novih tvrtki na tržište, zanimljivi će dodatak sigurno postati mnogo dostupniji i jeftiniji.

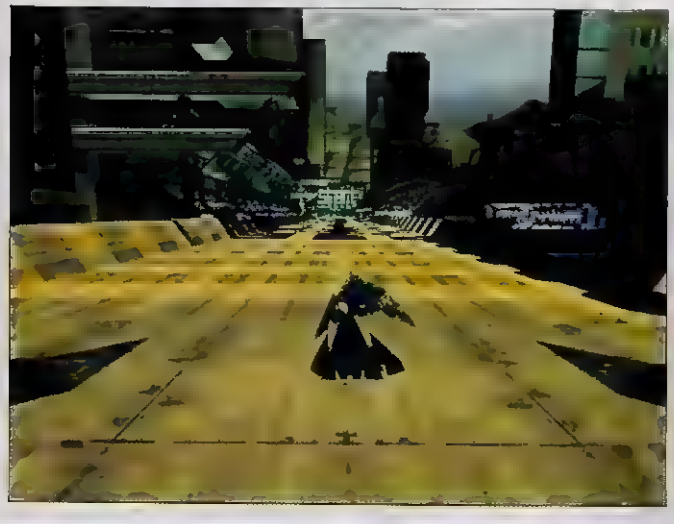
Istina o memorijskoj kartici ▸ Čini se da kašnjenja i nestašice memorijskih kartica za PS2 nisu bila uzrokovana samo njihovom nedovoljnom proizvodnjom. Sony je priznao da je imao malih problema s originalnim diza-

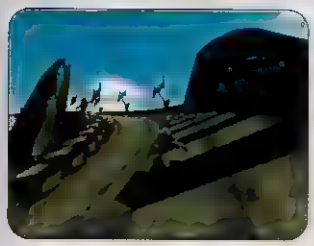
PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP

Wipeout Fusion

Jedna od igara za koju je bilo gotovo sigurno da će se brzo pojaviti na PS-u 2 je *Wipeout*. Kao što je bio jedna od prvih utrka na PSX-u, na koji je donio autentični osjećaj brzine i brzu techno glazbu, *Wipeout Fusion* bit će jedna od prvih igara za PS2 - na europskom tržištu.

Izmjene u konceptu ove futurističke utrke lebdjelica su velike, a i je to još uvijek ista igra koja je kroz tri nastavka dokazala svoju popularnost. U PS2 verziji staze će biti šire, s dijelovima u kojima je igrač potpuno neograničen rubovima, ali i interaktivnije, te će od igrača tražiti da sam odlučuje o izboru puta i načinu prelaženja prepreka. Letjelice su također promijenjene, sada su sposobne letjeti i po potpuno okomitoj stazi. što je omogućilo sasvim poseban tip dizajna staza, a opremljene su i većim brojem zanimljivog oružja za uklanjanje protivnika sa staze. Psygnosisovi programeri u ovu su igru uključili mnogo toga što su igrači tražili te bi 4. nastavak *Wipeouta* mogao biti najbolji i najgrđi dosad, i to ne ne samo zato što ćemo ga igrati na mnogo jačem hardveru nego prije.





DVD ili ne, pitanje je sad...

Ne bih se čudio da mnogi Sonyjevi inženjeri proklinju dan kada su uključili mogućnost gledanja DVD filmova u Sonyjevu novu konzolu. Nakon problema s DVD driverom i memorijskom karticom, pa zatim još jednog s gledanjem DVD-a kodiranih za različite regije, otkriven je još jedan "bug" u DVD sposobnostima PS2 koji bi mogao imati vrlo ozbiljne posljedice.

U čemu je stvar? Pa u tome što PS2 posjeduje RGB videoizlaz koji, uz malu primjenu elektrotehnike, dopušta da se videosignal analognim putem pošalje u videorecorder i slika snimi na videokasetu. Kad se ovo otkrilo, Internet je bukvalno različitim shemama malih uređaja koji su potrebni da bi dobivena slika bila dovoljno kvalitetna. Ubrzo je otkriveno da spravicu - konverter - već nekoliko godina proizvodi jedna japanska tvrtka kao legalan dodatak za neke elektronske uređaje koji imaju nestandardni ulaz, što je kopiranje DVD sadržaja dodatno olakšalo.

Kako glasine divljaju, Sony je objavio da ne smatra kako takav način kopiranja daje dovoljno dobru sliku da bi se izdavači DVD filmova trebali zabrinuti, a od velikih hollywoodskih distributera još nije bilo nikakvih negativnih reakcija. Istina, javljaju se zahtjevi da Sony promijeni dizajn konzole kako bi verzija za američko tržište onemogućavala takve nelegalne aktivnosti, no službenu tužbu ili zahtjev još nitko nije podigao. S obzirom na sve šire prihvaćanje DVD-a kao "sigurnog" medija, razmahivanje kopiranja DVD sadržaja putem PS-a 2 ne bi nikome koristilo, a posebno ne Sonyju, pa ćemo daljnji razvoj događaja pomno pratiti i detaljno vas o svemu izvještavati. Najveći problem u svemu tome jest da se, ako dođe do tužbe, Sony ne može izvući samo novom verzijom DVD drivera kao prošli put, nego u pitanje dolazi interna arhitektura konzole, čije bi izmjene za sobom sigurno povukle kašnjenje planiranih datuma izlaska na američko i europsko tržište.

ŠUŠU

Najvažnije glasine o PS-u 2 u prošlih mjesec dana i naš komentar na njih...

Segine igre na PS2

Nedavno se pojavila vrlo sumnjiva vijest o tome kako je Sega navodno spremna s Acclaimom potpisati ugovor koji Acclaimu omogućuje da poznate Sega igre (Crazy Taxi, Ferrari F-355, Zombie Revenge i druge) objavi na PS-u 2. Sega je brzo demantirala takve glasine, što je i bilo za očekivati.

⊗ *Vjerojatno je netko krivo protumačio Acclaimove nagovještaje da će F-355 MOŽDA izdati u verziji za neku drugu konzolu. Teško da bi Sega dopustila da se njene najbolje igre izdaju na konkurentskoj konzoli.*

Capcomom tajni adut

Iz izvora bliskih poznatoj izdavačkoj kući potekla je vijest da Capcom sprema akcijsku igru za PS2 gdje će glavni lik biti djevojka u oklopu s mačem u ruci. Kako na TGS-u nečemu takvom nije bilo ni traga, ovo ostaje samo glasina, nove vijesti možemo očekivati na E3-u.

⊗ *Djevojke u akciji će sasvim sigurno bolje proći na PS-u 2 nego na PSX-u jer će se i njihovi atributi moći mnogo bolje grafički prikazati.*

MTV Music Generator

Čuju se glasine da Jester Interactive radi na glazbenom programu za PS2. Kao prvo ime za taj program spominjano je Music, dok se u drugim izvorima govori o MTV Music Generatoru. Izdavač programa trebao bi (po nekim izvorima) biti Codemasters iako još ni glasine o njegovom postojanju nisu potvrđene.

⊗ *Koliko je prašine podigao Music 2000, pojavljivanje sličnog programa za PS2 nije nimalo nelogična ideja. To, dapače, povlači za sobom dodatne mogućnosti - skidanje samplova preko Interneta, snimanje melodija na hard disk ili njihovo distribuiranje mrežom...*

Resident Umbrella

Stiglo nam je neprovjerena vijest da Capcom za PS2 sprema novi nastavak Resident Evil sage, u kojem će se igrač naći u ulozi člana tvrtke Umbrella koja je, ako se sjećate, svojim eksperimentima i započela cijelu tu frku sa zombijima. Rečeno je i da će sustav kontrole biti drugačiji, no ništa od toga neće biti moguće potvrditi dok novi RE ne bude službeno najavljen na E3-u.

⊗ *Već neko vrijeme nije bilo novih najava RE igara za PSX i PS2, pa je već bilo i vrijeme da se zombiji vrate na naše ekrane (RE: Survivor ne spominjem jer nije vrijedan spomena).*

jnom kartice, koji je sada promijenjen u nekoliko detalja (nevidljivih izvana) te će se kartice odsad mnogo brže prodavati i više neće biti nikakvih problema. Tako bar tvrdi Sony.

Konami spreman za Europu ▸ Ne želeći zaostati za Sonyjevom objavom europskih naslova, Konami Europe objavio je svoje prve igre za to tržište. Čim se PS2 pojavi u dućanima, tu bi trebali biti i *ISS 2000*, *Track & Field* i *Gradius IV* i *V*. Do ožujka 2001. godine Konami za europsko tržište sprema okruglu brojku od 10 igara, a sigurno je da neće na tome ostati. U izvješću za štampu objavljena je da su zadovoljni razmakom između japanskog i europskog puštanja konzole u prodaju, jer im je to dalo vremena da se pripreme za otvaranje PS2 tržišta u Europi i dovrše nekoliko važnih naslova. Lako njima - oni na njemu već igraju mjesec dana, a mi moramo čekati.

Modem i hard disk za PS2 najesen ▸ Prema nekim informacijama, modem i hard disk za PS2 na tržištu će se pojaviti najesen – u trenutku njegovog dolaska na američko tržište. Oba će dodatka biti u isto vrijeme puštena u prodaju i u Japanu i u Americi, što je i normalno s obzirom da je mrežna orijentiranost igrača u Americi mnogo jača i da su ti proizvodi ponajprije ciljani za američko tržište, gdje je i Dreamcast najbolje prošao sa svojom mrežnom strategijom.

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

PRETPLATI SE!

PSX

OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

☐ broj 4 ☐ broj 5 ☐ broj 6 ☐ broj 8 ☐ broj 9

☐ broj 10 ☐ broj 11 ☐ broj 12 ☐ broj 13

Ime i prezime

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

Uplatu izvršite na br. ž.r. **30108-603-42905.**
Svrha doznake: stari brojevi. Pod "poziv na broj" obavezno upisati JMBG

Kupon za pretplatu

○ **6 BROJEVA 132** kn

○ **12 BROJEVA 264** kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja

☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)

☐ kreditnom karticom

☐ American Express ☐ Diners Club
☐ Eurocard MasterCard ☐ Visa

broj kartice ..... kartica vrijedi do ....

☐ uplatom na ž.ro račun 30108-603-42905

svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum potpis

Ronaldo V-Football

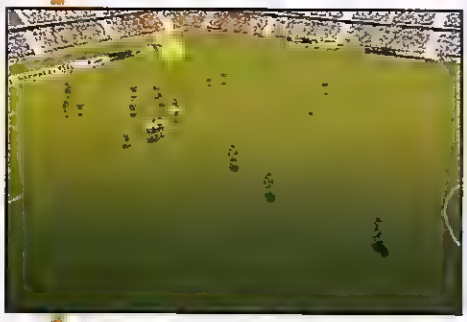
Ime Ronaldo u nazivu igre govori nam koji će igrač ovdje voditi glavnu riječ

Pogled iz zraka na majstorije vođenja loptom koje protivnički igrači bespomoćno promatraju

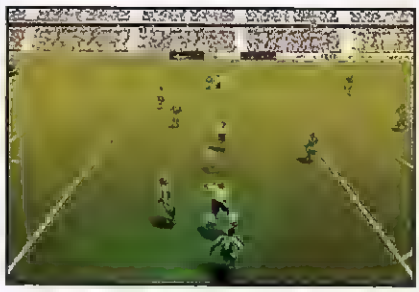
Nezaustavljivi napad Brazila, igrači se šire na sve strane i zgoditak samo što nije pao

Nakon dobrog prodora, slijedi centaršut koji bi mogao označiti vodstvo za Brazilce

Da rezultati ne bi bili kao u košarkaškim utakmicama, pobrinut će se vratari koji će većinu lopti zadržati s vanjske strane gola



Ovakvi pogledi najbolji su za ponovno gledanje najboljih akcija kao i za dočaravanje dojma TV prijenosa



Osim udaracima nogom, kao i u pravom nogometu, ovdje će igrači moći loptu precizno poslati u gol glavom

Snažni udarci s ruba šesnaesterca najubojitije su oružje nekih igrača

Kapetanov dnevnik, zvjezdani datum 54210. 98. U rubnom smo pojasu beta-kvadranta, vraćamo se nakon dugo vremena kući. Prošlo je gotovo pedeset godina, i Zemlja se nikad nije činila tako dalekom... PIŠE Amar Rešić

STAR TREK

[1] prva posada USS Enterprisea [2] posada USS Enterprisea NCC-1701-D [3] posada USS Voyagera (i, naravno, Seven of Nine) [4] posada Deep Space Nine

Priča je počinjala negdje u 23. stoljeću i bila smještena u nikad razumljivu temporalnu formu "zvjezdanih datuma" prateći svemirska istraživanja posade okupljene na krstarici USS Enterprise. Godine 1966. emitirana je prva epizoda Zvjezdanih staza. Posada pod vodstvom kapetana Kirka tri je televizijske sezone kroz 79 epizoda putovala ondje "gdje nijedan čovjek prije nije bio" i vrlo brzo stekla veliki broj obožavatelja. Ranih sedamdesetih, televizijska kuća NBC započela je s emitiranjem crtane serije, a Paramount Pictures (vlasnik prava na seriju) počeo je s najavama novih televizijskih nastavaka koji su trebali pokrivati veliku, petogodišnju pustolovinu kapetana Kirka, mr. Spocka, doktora McCoya, inženjera Scottija, brodskog fizičara Sulua, Checkova i ostalih legendarnih likova. Međutim, projekt inovativnog naziva Star Trek 2 ubrzo je otkazan, a scenarij se počeo preradivati u Star Trek: The Motion Picture, tj. prvi Star Trek cjelovečernji film. Tako je i bilo.

INTERGALAKSIJSKA PUTOVANJA

Prvi je film prikazan 1979., a povratak Enterprisea u Sunčev sustav Zemlje uzrokovala je prijetnja nove životne forme zvane V'ger. Naravno, sve je dobro završilo, a obnovljeni se Enterprise mogao zaputiti u nove pustolovine. Na nastavak se čekalo tri godine, tako se u filmu Star Trek 2: The Wrath of Khan

Star Trek je poseban svemir, svemir veći od nas, veći od samoga sebe

Kad bih nekim čudom mogao dobiti pet stvari koje najviše želim, popis bi išao doslovce ovim redoslijedom: svjetlosni mač, transpoder, holodeck, replicator i 7 of 9. Mač je stvorio tata Lucas, nema praktičnu namjenu i imaju ga samo Jediji, što znači da bih onda i ja bio Jedi, ali o tom potom. I preostale četiri stvari pripadaju istom svijetu - svijetu što ga je još sredinom šezdesetih stvorio umirovljeni policajac i pilot Gene Roddenberry i nazvao Star Trek.

Ideja o svemirskoj krstarici koja putuje kroz galaksije šireći ideje mira, rasne, političke i socijalne jednakosti bila je nešto potpuno novo u apokaliptičnom i nasilnom svijetu futurističnih vizija. Roddenberryjev se golemi svemir prostirao kroz mnogobrojne galaksije (poslije podijeljene u četiri "kvadranta") i bio nastanjen mnoštvom bića, naroda i rasa koje su međusobno živjele, ratovale i umirale.

PREBACI ME; ŠIME!

Dakle, osim transpodera (naprave koja prebacuje žive i nežive forme s jednog mjesta na drugo na subatomskoj razini), replikatora (stroj koji ni iz čega napravi bilo što, tako da ferarri 355F1 zvuči kao dječja igra prema, recimo naredbi, "ajde sad jedan jumbo-jet da imam s čim na more) i holodeka (one predivne sobe u koju uđeš, a sve oko tebe postane kao da si negdje drugdje, a nisi), krstarice klase Enterprise posjeduju i jedinstven brzinski pogon nazvan "warp", koji je čak postao uobičajena mjera u teoretiziranju svemirskih putovanja. "Warp" je jedinica brzine i iznosi 66 brzina svjetlosti, što će reći 19 800 000 km/sek. Primjera radi, putujući brzinom 6 warpa, svemirskom bi brodu trebalo 25 godina da prijeđe razdaljinu od 10 000 svjetlosnih godina, koliko u svijetu Star Treka iznosi udaljenost suprotnih granica Federacije. Što je predaleko, predaleko je...

[1] Voyager [2] Deep Space Nine [3] Klingon Bird of Prey [4] USS Enterprise D [5] USS Enterprise

(1982.) posada borila protiv Kirkovog neprijatelja iz starih epizoda serije, intergalaksijskog zločinca Khana. Na kraju filma mr. Spock je umro, što je izazvalo brojne pritužbe obožavatelja, pa dvije godine poslije posada krade USS Enterprise i vraća se, unatoč protivljenju Federacije, na planet Genesis gdje pronalazi njegovo tijelo i dušu te odnosi na rodni planet Vulcan i oživljava. Na kraju filma Star Trek 3: The Search for Spock (1984.) strada i USS Enterprise te se čeka dvije godine na nastavak filma. Star Trek 4: The Voyage Home (1986.) odveo je ponovno Kirka i posadu u New York 20. stoljeća ne bi li spasili Zemlju od prijetnje nepoznatog predmeta koji je uništava u njihovom vremenu. Predstavljen je i novi brod, USS Enterprise NCC-1701-A., što ga u idućem nastavku, Star Trek 5: The Final Frontier (1989.), krade Spockov polubrat kako bi s njim otputovao u središte svemira i pronašao Boga.

Nekako u isto vrijeme, 1987., Paramount pokreće novu televizijsku seriju, Star Trek: The Next Generation, koja se događa 90 godina nakon originalne serije i upoznaje fanove s novim likovima predvođenim kapetanom Jean-Luc Picardom. Osim njega, pojavili su se i prvi časnik Riker, android Data, inženjer LaForge, klingonski časnik (poslije ambasador) Worf, doktorica Crusher, savjetnica Troy i poručnica Yar. Njihov brod, također nazvan USS Enterprise, nosio je oznaku NCC-1701-D i bio je veći, brži i bolji od svojih predhodnika. Stvorivši nove likove, Zvjezdane su staze mogle ući u četvrto desetljeće svog postojanja.

1992. godine snima se šesti nastavak filmske serije, Star Trek 6: The Undiscoverd Country, gdje se Zemljani sukobljavaju s Klingoncima, a Kirk i McCoy moraju spriječiti atentat na predsjednika Federacije i zaustaviti međuzvjezdani rat. Ipak, trideset godina trajanja ostavilo je traga na glumcima filmske ekipe. Pred producentima je bio težak zadatak zamjene starih likova, a rješenje je pronađeno u sedmom nastavku jednostavno nazvanom Star Trek: Generations (1994.).

NOVA GENERACIJA

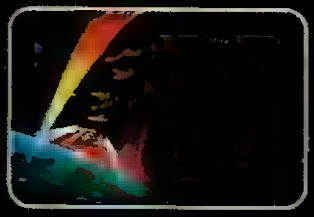
U njemu umirovljeni kapetan Kirk, nakon incidenta na predstavljanju USS Enterprisea NCC-1701-B, biva zarobljen unutar interprostorne poveznice (pa se ti zezaj sa svemirom - vidi okvir), gdje sreće kapetana Picarda. Kako svi u njegovom vremenu misle da je poginuo, on s Picardom odlazi u 24. stoljeće i pomaže mu u sprječavanju uništavanja Sunčevog sustava. U filmu stradava Enterprise D, a na kraju (ovaj put zauvijek) umire i kapetan Kirk. Time je nova generacija krenula svojim zvjezdanim stazama.

U međuvremenu je pokrenuta i paralelna serija televizijskih nastavaka Star Trek: Deep Space Nine (nikad prikazane kod nas), koja je pratila događanja oko udaljene orbitalne stanice. U orbiti napuštenog kardasijanskog planeta Bajorana posada Deep Space Nine otkriva stabilnu crvotočinu (vidi okvir) koja vodi u gama-kvadrant te se, predvođena kapetanom

Po USS Enterpriseu nazvan je i prvi NASA-in space shuttle

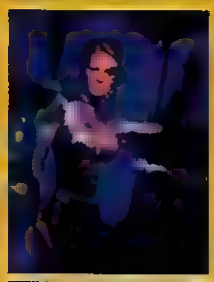
ASTROFIZIKA ZA POČETNIKE

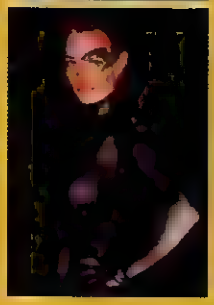
Star Trek je poznat i po poštivanju osnovnih postulata astrofizike. Tako se kroz mnogobrojne epizode gledateljstvo upoznalo s mnogim pojmovima te poprilično jednostavne i raširene znanosti. Spominjana interprostorna poveznica (interspatial nexus) je najobičnija pojava koja uzrokuje premještanje tijela iz jednog vremena u drugo. U svemiru ih ima malo, ali su barem složne - lijepo je znati da postoje, zlu ne trebalo. Popularna crvotočina (wormhole) je rupa u prostoru koja povezuje dvije udaljene točke u istom vremenu, ali ako postane nestabilna, može ga i "saviti", što nije dobro, jer put započet 2450. godine može završiti u starom Rimu. Često se spominju i crne rupe (black hole, pozdrav Voji Šiljku, znat će zašto), čije je postojanje jedino dokazano. Nastale su urušavanjem mase iznimno velikih mrtvih zvijezda čija je gustoća tolika da njihova gravitacija spriječava čak i gibanje svjetla. Eto, ako slučajno naletite na koju, da se ne pitate koji je to sad - zna se što.

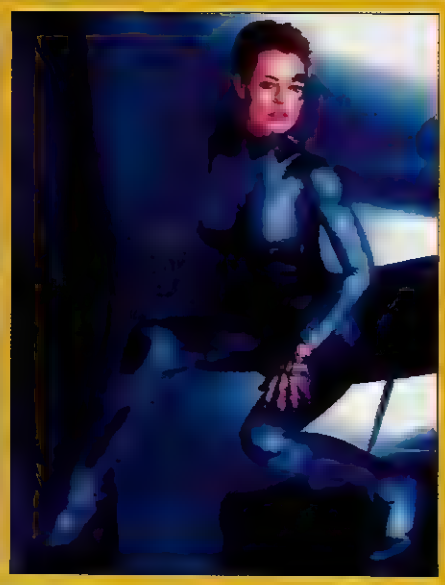


SEVEN OF NINE

Anniku Hansen s kolonije Tendara su još kao djevojčicu oteli mrski nam Borgovi te je postupkom asimilacije pretvorili u borgovsku radilicu znanu kao Seven of Nine. Besmislen i letargičan život prekinut je slučajnim ostankom na USS Voyageru, a za kapetnicu Janeway i ostatak posade započelo je mučno razdoblje njenog vraćanja u ljudski oblik. Iako su mnogi bili protiv ostanka jednog Borga među drugim rasama, uskoro su promijenili mišljenje. Zahvaljujući svojim komparativnim prednostima, 7 of 9 je ubrzo stekla simpatije muškog dijela posade. Izvrsna karakterizacija lika, potpomognuta iznimno uskim kostimom (zlobnici bi rekli "knap") koji je dodatno akcentirao komparativne prednosti, uveliko je pridonijela povećanju gledanosti Star Trek:Voyagera, za 25 %.







Sisko, sreće s brojnim rasama i pričama. Godine 1995. kreće još jedna TV serija, Star Trek: Voyager, koja predstavlja novu klasu USS svemirskih krstarica istog naziva. Kapetanica Janeway, prvi časnik Chakotay, inženjerka Torres i ostali unose dodatne sadržaje u kompleksni svemir Zvjezdanih staza, ali ni filmska ekipa ne miruje. Star Trek: The First Contact (1997.) filmskoj publici predstavlja najzlokobnija bića cijelog svemira, Borgove, zloglasne gospodare delta - kvadranta. Picardova posada mora se boriti s nesmiljenim asimilatorima svemira i još jednom spasiti poznate civilizacije od uništenja. Posljednji, ujedno i najnezapaženiji film snimljen je 1999. godine. Star Trek: Insurection odveo je Enterprise među narod Bak'ua i uveo seriju gotovo u peto desetljeće postojanja.

NOVE GRANICE

Od svojih početaka do danas Zvjezdane su staze predstavile nekoliko stotina različitih likova. Zemljani, Vulkanci, Klingonci, Romulanci, Ferengiji, Kardasijanci, Bak'ui, Borgovi, Vrsta 8472 i još desetine drugih rasa vodile su posade federacijskih brodova u mnogobrojne avanture stvarajući milijunsku vojsku obožavatelja. Reklamna industrija pratila je sva događanja izdavanjem stotina tisuća popratnih artikala (posteri, lutkice, šalice, knjige, makete, privjesci, igre, karte, odore...), a diljem svijeta osnovani su nebrojeni fan-klubovi zaljubljenika u Roddenberryjeve vizije. Unatoč brojnim usponima i padovima, Star Trek serijal se kroz više od pet stotina snimljenih epizoda i devet filmova uspio održati u neizmijenjenoj formi gotovo pola stoljeća. Osnovna Roddenberryjeva ideja - promicanje etičkih i demokratskih vrijednosti putem izmišljenih priča iz nepoznatog svemira - donijela je Zvjezdanim stazama mnoge nagrade i stvorila poseban Star Trek svijet. Danas vojske scenarista, dizajnera i umjetnika rade na novim nastavcima i pod budnim okom Roddenberryjevih nasljednika stvaraju epizode za novo tisućljeće. Veliki svemir prepun različitosti, toliko sličan ovom našem, zemaljskom, prerastao je okvire ideje jednog čovjeka i postao nezaobilazna ikona dvadesetog stoljeća. Svakim danom sve više izuma što ih je Roddenberry stvorio u svojoj mašti postaju stvarnost (fazeri nisu ništa drugo nego laseri, a kad se današnji mobiteli dovoljno smanje, imat ćemo i one gluposti po prsima, a onda samo bi-bip, gdje si, što ima?) i sve je bliži trenutak kad će u uvodu spominjani transporder, replikator i holodek zaživjeti među ljudima. Jedini je problem sa 7 of 9, ali ja sam malo posesivan pa bih je radije sačuvao za sebe i ne bih je prepustio "općem dobru". Nadam se samo da se gospodin Roddenberry neće naljutiti, jer Borg-žena je ipak Borg-žena, a ja sam baš nešto željan izvanzemaljske ljubavi. Halo, strojarnica? Ma, beam it up, Scottie, legendo!

MI SMO BORGOVI...

...Otpor je uzaludan." Rečenica koju Borgovi izgovaraju tijekom asimiliranja rasa postala je legendarna gotovo poput "beam us up, Scottie". Najzlokobnija rasa u svemiru funkcionira u zastrašujućem svijetu Kolektivne svijesti u kojem svi pojedinci razmišljaju kao jedan. Individualnost je u cijelosti podređena kolektivnom dobru, a njihova stalna želja za ekspanzijom i asimiliranjem novih vrsta određuje ih kao živuću virus-rasu čije je širenje gotovo nemoguće zaustaviti. Iznenađujući red koji vlada unutar njihovog društva stvorio je preduvjete za takvo ponašanje i omogućio im asimilaciju velikog dijela delta-kvadranta. U svom apsolutističkom poretku egzistiraju kao narod u kojem je pojedinac nevažan, potrošiv i potpuno nadoknadiv. Svatko koga susretnu bit će asimiliran, i postat će dio njih. Zatiranjem individualnosti Borgovi svoje "ja" zamjenjuje s "on" i osobno dobro podređuju kolektivnom. Sustav postojanja, toliko fascinirajući, a ujedno i toliko zastrašujući, nastao je spajanjem filozofija nacizma i komunizma. Te dvije ljudske ideologije, umjetno spojene, poslužile su kao podloga njihovoj isključivosti. Njihov je red u službi viših ciljeva, postupci su opravdani savršenošću samog poretka, a brojnost vrste omogućuje im neprekidno širenje. Borg je potpuna suprotnost svim ostalim rasama Zvjezdanih staza, ali nije ništa drugo nego pojedinac izgubljen u masi. Čista socijalna psihologija, rekli bi neki.

Prvi Star Trek naslov za PSX trebao bi, između ostalog, sukobiti Federaciju (tj. nas) i Borgove (tj. njih). Zvuči poznato? PISE Amar Rešić

STAR TREK INVASION

STAR TREK-INVASION

proizvođač WARTHOG
izdavač ACTIVISION
datum izlaska LIPANJ 2000.
žanr ARKADNA 3D SVEMIRSKA PUCAČINA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock/Analog

Nakon izvrsnog *Colony Warsa: Red Sun*, malo je bilo vjerojatno da će netko uskoro izdati igru slične kvalitete i tematske povezanosti. Međutim, početkom travnja engleski je developer Warthog (proizvođač koji je sudjelovao u izradi nastavaka *Colony Warsa*) najavio privođenje kraju samostalnog projekta *Star Trek: Invasion*, naslova koji bi, prema najavama, trebao uspostaviti neke sasvim nove standarde unutar žanra.

Priča koja počinje zvjezdanog datuma 54211.82 odvest će nas u beta-kvadrant. Uz pomoć kapetana Jean-Luca Picarda i ambasadora Worfa, upravljat ćemo potpuno novom klasom lovaca, Valkyre, u borbi protiv nadolazećih opasnosti. Tajanstvena pukotina koja se pojavila unutar kvadranta skriva agresivnu rasu Kam'Jahtae koja, destabilizacijom sustava, želi u rat uvući Klingonce, Romulance, Borgove i Federaciju. Kroz više od dvadeset misija morat ćete obavljati najrazličitije zadatke, sve u cilju uspostavljanja ponovnog reda u svim kvadrantima. Poprilično zahtjevan zadatak za samo jednog čovjeka, nije li?

ZVJEZDANE FRAZE

Kako se sve ne bi svodilo na "pušaj šine na sve što leti", raznolikost misija trebala bi stvoriti ravnotežu između ofenzivnih i defenzivnih događanja te uniješti potreban mir nakon teških borbi. Tako ćemo pratiti medicinske konvoje, spašavati izviđačke brodove iz crnih rupa, braniti svoj matični brod USS Typhoon, ići na pregovore, sresti čak i USS Enterprise, pa čak i "roknuti" pokoju borgovsku kockicu. Nije loše, zar ne? Sve to događat će se unutar 3D svemira, s realnim odnosima veličina brodova te stvarnim fizičkim modelima samih letjelica. Njih ćemo kroz igru promijeniti 8, a postoje i one skrivene. Naravno, ništa nema bez oružja, a bit će ih više od 30, uključujući gravitacijske bombe, proximity mine i popularnu vučnu zraku. U borbi će nam pomagati wingman (pobočnik, reklo bi se, a mi ćemo ga od milja zvati Krešo), spašavajući nam često život svojom pravodobnom akcijom ("Ovo je vaš brod, gospodine", rekao bi on).

Star Trek: Invasion prvi je u nizu ST naslova za PSX

ŠTO TO SVIJETLI?

Vizualnom užitku trebali bi pridonijeti i specijalni svjetlosni efekti na koje je Warthog posebno ponosan. Za simuliranje eksplozija, laserskih tragova, sunčevih zraka i ostalih ljepota razvijen je niz potpuno novih algoritama koji bi navedene efekte trebali prikazati što realnije. Sve to zajedno pomno je nadgledala ekipa iz Paramount Studiosa, tako da je Star Trek doživljaj u cijelosti zajamčen. U misije će nas uvoditi FMV sekvence filmske kvalitete, a pojavljivanje Patricka Stewarta (kapetan Picard) i Michaela Dorna (ambasador Warf) stvorit će potrebnu atmosferu. Kad se poželimo odmoriti od spašavanja poznatog nam svemira, dobro će doći i two-player mod. Neke će se misije moći igrati udvoje, što povećava trajnost igre, a kad prijatelja poželimo napuniti vrućim laserskim zrakama, tu je i deathmach mode s mogućnošću odabira dodatnog broja različitih neprijatelja. Naravno, tijekom igre otkrivat ćemo i tajne razine i oružja, a uz potpuno nove glazbene teme posebno skladane samo za ovu igru, uživanje će biti dugotrajno.

Uzmemo li u obzir da je ipak riječ o najavi, čini da će ovo ljeto dugo nositi Star Trek predznak. I što reći nego:"Lt. Paris... set fazers to kill, please!"

ŠTO OČEKUJEMO

ORIGINALNOST
Pravi Star Trek ugođaj već na startu obećava zapaženost ove igre

NAPETOST
Brojne misije koje će ugođajem dizati arenalin i zahtijevati punu koncentraciju

DETALJNOST
Visoku razinu pojedinosti, zahvaljujući potpuno novom grafičkom engineu

IGRIVOST
Sustav konrola koji će omogućiti da svoju letjelicu efikasno konroliramo kako u borbenim, tako i u ostalim misijama

TRAJNOST
Mnoštvo misija uz koje ćemo se izvrsno zabaviti u kratkim ljetnim noćima

Mnogi ga obožavaju, igraju svakodnevno... Ovog ljeta Activision će im dati razlog da to čine još češće...

PIŠE Danijel Milčić

TENCHU 2

TENCHU 2

proizvođač ACQUIRE
izdavač ACTIVISION
datum izlaska KRAJ LJETA 2000
žanr AKCIJSKO-STRATEŠKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock

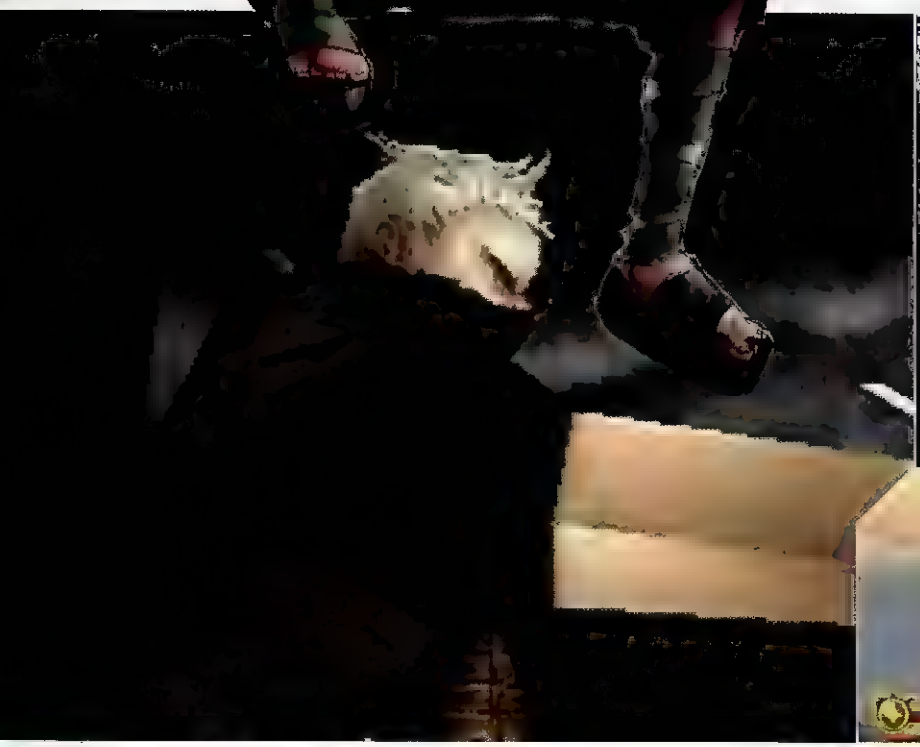
Activision je nedavno objavio pojedinosti o nastavku jedne od najpopularnijih PS igara, *Tenchua*.

Prvo i najvažnije, *Tenchu 2* će imati priču (hajde dobro, imala je i jedinica malu "priču"). *Tenchu 2* započinje prikazom krvave borbe u Gohdinoj kući (House of Gohda) četiri godine prije originalnog *Tenchua*.... Vaša je zadaća naći izdajicu vašeg mastera i vratiti njegov ukradeni mač.

Igrač može birati dva lika (i trećeg, tajnog, koji se pojavljuje poslije), Ayame ili Rikimaru, s kojima ste igrali i u prvom nastavku. Napušteni još kao djeca, trenirani su za ninje i sad su u iskušenju da se osvete ubojici svoga učitelja. *Tenchu 2* će "zapetljati" priču na svoj način. Svaki lik vidi priču iz svoje perspektive pa tako svaki od njih nudi 12 različitih nivoa (ukupno 32, računajući i treći lik s dodatnih 8 nivoa) koji se na nekim dijelovima isprepliću gradeći tako cijelu priču. Jednom kad igrač završi prva dvadeset četiri nivoa, pružit će mu se mogućnost da zaigra s trećim, bonus likom dobivši tako još osam nivoa. Radnja se odvija i po danu i po noći, a pop-up se popravio za 40%, dajući vam vidljivost od 28 metara (za razliku od prijašnjih 16 metara). Nastavak će nam donijeti i više ninja alata, oružja i misija. Stara i nova oružja uključuju otrovne strelice, luk i eksplodirajuće strijele, zasljepljujuću prašinu, šurihene :), ručne bombe i čudno magično nestajuće drvo (?!). I naravno, možete upotrebljavati noževe i mačeve. Ukupno, dvadeset dva oružja.

Activision doista želi zadovoljiti Tenchuove fanove pa tako igrač moći izvesti do sedam *stealth killova*, svaki s drugačijom animacijom, ovisno s koje strane napada. Također je unaprijeđen i AI - sada skuplja više informacija i traži znakove vaše nazočnosti (npr. kad ubijete neprijatelja, možete ga doslovce zgrabiti i odvući ustranu). Ostavite li tijelo iza sebe, neprijatelj će biti svjestan vaše nazočnosti, ali odvučete li ga iza grma ili ga bacite sa stijene, proći ćete nezapaženo. Nivoi se neće, kao u prvom dijelu, odvijati oko jednostavnih

Svaki lik vidi priču iz svoje perspektive - svaki od njih nudi 12 različitih nivoa



TENCHU: SHINOBI HYAKUSEN

U međuvremenu se pojavio *Tenchu: Shinobi Hyakusen* koji tenchuovcima znači isto što je ljubiteljima *Metal Gear* značio *VR missions*. Dakle, hrpu misija nepovezanih pričom koje prolazite samo iz *gušta*. U ovom slučaju riječ je o okrugloj brojci 100. Autori su igrači koji su nivoe radili pomoću editora (dostupnog samo kroz kod u US inačici). Početna je animacija u stilu one iz prvog nastavka, no drugačijeg sadržaja. Igra je gotovo nepromijenjena pa još uvijek pati od pop-upa. Što se nivoa tiče, poprilično su (pre)teški. Da, da, i ja sam mislio da ne mogu biti preteški, ali zamka je u tome što su ograničeni vremenom pa kad ono istekne, morate ih ponoviti. Gubite10 sekundi ako vas primijete, ali ćete, isto tako, za neprimjetno ubijanje biti nagrađeni dodatnim vremenom. Na početku vam je dostupno samo nekoliko nivoa, no kad ih prijeđete, otvorit će se novi...

Igra je izašla u Japanu, a u ostalim dijelovima svijeta neće se ni pojaviti. Ako ste uisitnu strastveni ljubitelj *Tenchua*, nabavite igru pa makar i na japanskom.

kuća i hramova, nego na mnogo kompleksnijim mjestima kao što su plaže, litice, gusarski brodovi. Bit će tu i dvoraca i vode... Vode? Da, vode. *Tenchu 2* dopušta kretanje u vodi, dopuštajući vašem liku da roni, tj. pliva. Ninja koji pliva? Vidjet ćemo... U svakom slučaju, Activision nam za kraj ovog ljeta priprema ugodno iznenađenje.

Radnja se odvija i po danu i po noći, a pop-up se popravio za 40%, dajući vam vidljivost od 28 metara (za razliku od prijašnjih 16)

ŠTO OČEKUJEMO

- **AI**
  Neprijateljeva umjetna inteligencija bit će na zavidnoj razini - morat ćete sve dokaze ukloniti s mjesta "nesreće" da biste nastavili neopaženo
- **PRIČU**
  Svaki lik vidi priču iz svoje perspektive (na nekim dijelovima one se isprepliću), što automatski udvostručuje broj nivoa (ukupno 24)
- **DETALJE**
  Mnogo više pozornosti bit će posvećeno okolišu - bit će detaljnije prikazan i u višoj rezoluciji
- **LIKOVE**
  I rezolucija će likova biti veća pa će u ovom nastavku izgledati mnogo glađe i svaki će imati oko 7 animacija *stealth killova*
- **NIVOE**
  Svaki lik ima svoju priču, dakle i nivoe. Tako ćemo, umjesto 10-ak nivoa iz jedinice zaigrati 12 nivoa sa svakim likom, plus 8 dodatnih s trećim (ukupno 32)

Od ekipe koja se još 1995. proslavila *Wipeoutom* ovog nam ljeta stiže potpuno novi, nabijeniji, ljepši.... PIŠE Danijel Milčić

N-GEN RACING

proizvođač CURLY MONSTERS
izdavač INFOGRAMES
datum izlaska LJETO 2000.
žanr JAKO BRZI ŽANR :)
broj igrača 2
platforma PSX

Memory Card Dual Shock Analog

N-GEN RACING

Stilom i izgledom, ova igra poprilično sliči *Wipeoutu*. Bilo bi glupo reći da je ekipa nemaštovita, no zanimljivo je koliko se vidi utjecaj tog naslova. U svakom slučaju, čak i da je njegov nastavak, nemamo se pravo žaliti....

Zrakoplovi u igri temeljeni su na F15-icama, a ima ih 40-ak. Svaki, dakako, drugačije izgleda i drugačije su mu značajke. Podijeljeni su u 4 kategorije: trainer, fighter, S-fighter, i X-fighter (jao, jao, i Star Warsi su imali utjecaja :)). Dok su trainerI jednostavni za upravljanje i nemaju nikakvo oružje, X-fighteri su potpuno opremljene i totalno brze mrcine koje se preporučiju samo profesionalcima. No, ne računajte samo na oružje, ono će vam samo pomoći da se dokopate prvog mjesta, prava stvar je, dakako, u vožnji koja će, po obećanjima, biti uzbudljivija no ikad dosad (pitam se ubrajali li se tu i *Rollcage*). Morate letjeti što bliže zemlji da biste dobili na brzini - kad završite visoko u zraku, mnogo su vam manje šanse da završite prvi na cilju. Dakako, što ste bliže zemlji, i brzina vašeg zrakoplova je veća, ali ste ga doveli u mnogo veću opasnost. Dakle, bit će potrebni strašno brzi refleksi, živci i kontrola. Na raspolaganju će vam biti standardni modovi, uključujući i *arcade* za jednog i dva igrača (također I *championship* za dva igrača), kao I *single raceovi*. No pravi će izazov biti prijeći igru u N-Gen modu, gdje će vam trebati dozvola za ulazak u *championship* utrku u određenoj klasi. U svakoj utrci zarađujete novce i tako si kupujete bolji zrakoplov. Vozit ćete po 14 različitih staza smještenih po svjetski poznatim mjestima. Oružja uključuju rakete, *mitrače* I kojekakva podla pomagala za uništenje, tj. obranu zrakoplova. Ne znam za vas, ali sve mi se čini da ovog ljeta ipak ne idem u Crikvenicu :).... Ljubitelji brzine, budite spremni!.

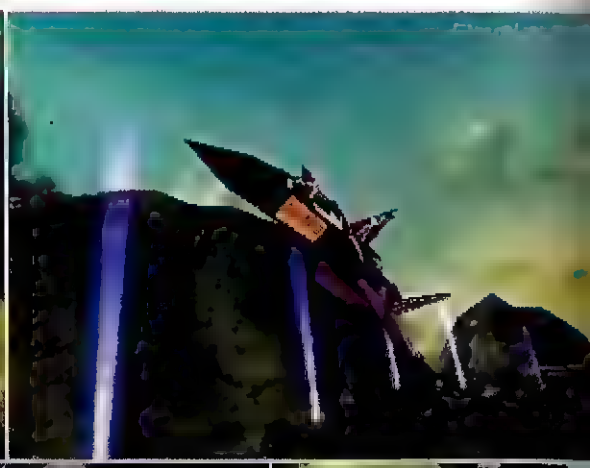
Zrakoplovi u igri temeljeni su na F15-icama, a ima ih 40-ak. Svaki, dakako, drugačije izgleda i drugačije su mu značajke

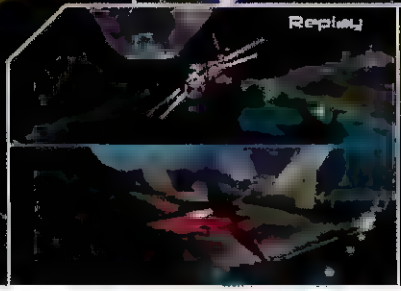
ŠTO OČEKUJEMO

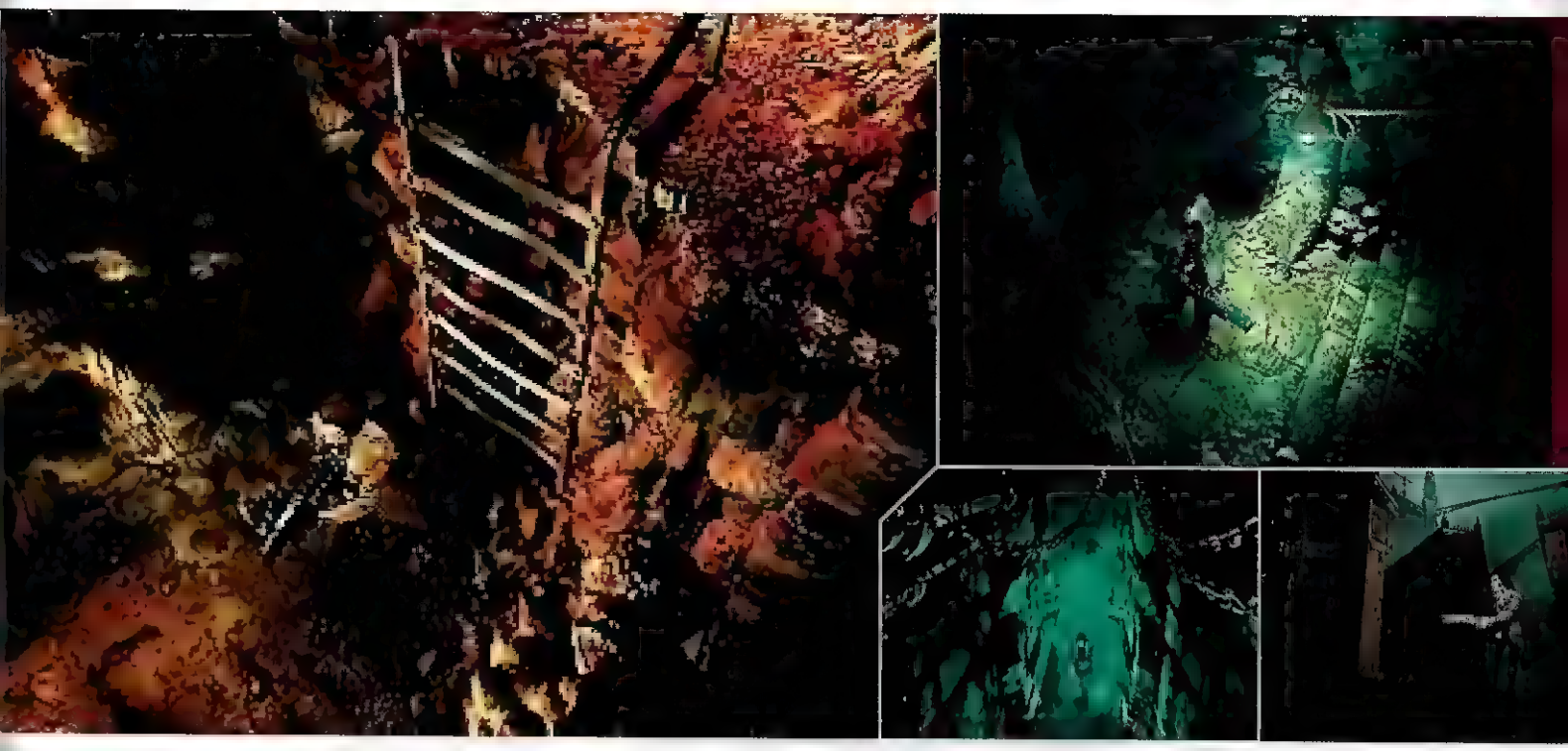
- **ZRAKOPLOVE**
  40-ak različitih zrkoplova bit će dostupno u ovoj igri. Na startu, dakako, samo oni "jadniji", da bi do kraja igre dobili one koji se kreću gotovo brzinom svjetlosti
- **STAZE**
  14 predivno dizajniranih staza s pregršt različitih detalja smještenih diljem svijeta
- **BRZINU**
  Kao i u *Wipeoutu*, i ovdje očekujemo velike brzine i mnogo adrenalina, no kako će ova igra zahtijevati bolju kontrolu (visina), i napetost bi trebala biti na većoj razini

JAO, GRAFIKE....

Vidjevši filmić, primijetio sam neke vrlo zanimljive stvarčice... Igra će izgledat *fakat* fenomenalno, uzevši u obzir PSX-ovu ograničenost. Tereni izgledaju vrlo detaljno, a zrakoplovi su izglađeni do krajnjih granica; najlude od svega je što se sve to vrti vrlo velikim brzinama. Neke se staze voze i po noći, što također izgleda sjajno. Napokon, bit će dostupan i replay s mogućnošću mijenjanja kutova kamera i sl.







Bojite se mraka? Ove jeseni Dreamworks će vam pružiti još 100 novih razloga... PIŠE Danijel Milčić

ALONE IN THE DARK

proizvođač DREAMWORKS
izdavač INFOGRAMES
datum izlaska JESEN 2000.
žanr SURVIVAL-HOROR
broj igrača 1
platforma PSX, PC

Memory Card Dual Shock Analog

ALONE IN THE DARK

ŠTO OČEKUJEMO

- **SAN**
  Ni više ni manje nego igru u kojoj ćete VI biti glavni glumac. Kad vas primi, dobro će vas prožvakati, iznervirati i, dakako, prestrašiti. Ispljunut će vas tek na kraju i ostaviti sa znojavim joypadom u ruci dok se budete polako vraćali u stvarnost...
- **MISTIKU**
  Igra započinje mističnom pričom u kojoj mistično pogiba "čovjek", a vi ste mističan lik koji kreće na mističan otok....
- **MRAK**
  Do kraja nabrijanu atmosferu - mračnu, krvavu, mističnu - prati, dakako, odlična i vrlo napeta glazba ...

Mnogi se sjećaju *Alone in the Darka*, prve PC igre koja im je digla živce kao nijedna dotad. Novi nastavak trenutačno nema imena, no poznato je da se neće zvati Alone in the Dark 4. Glavni lik će biti nitko drugi doli sam Edward Carnby. Ako niste prije igrali AITD, recimo da je on istraživač paranormalnog. Njegov specijalni dar je da prepoznaje zlo na prvi pogled. Bio je sposoban vidjeti zlo još od malih nogu i već je tada znao da će to biti odlučujuće u njegovom životu. Kao i u svim slavnim avanturama, tako i u ovoj priča započinje neobjašnjivim ubojstvom. Carnbyjev najbolji prijatelj Charles Fiske, bivši član top-secret bureau 713, nađen je ukočen kao daska na otoku u blizini Maime, a lokalna policija nije pronašla nikakav logičan trag, a kamoli nekog sumnjivog. Carnby prvo stupa u vezu s Edenshaw, koja mu priča o Fiskeovim tajnim poslovima - tragao je za trima tabletama iz davnina koje mogu pustiti nevjerojatnu, ali i opasnu moć. Carnby odluči zamijeniti Fiska te doći do tableta i osvetiti prijatelja. Odmah nakon pristizanja na Shadow Islant iliti otok Sjena horda zlih čudovišta započne napad na nj. Iza svakog kutka pojavljuje se novo čudovište ne bi li ga spriječilo da dođe do istine. Ograničen ručnom puškom i baterijom, Carnby se mora suočiti sa svojim strahovima ne bi li riješio slučaj prije nego bude prekasno. Priča možda ne zvuči kao remek-djelo, ali je zanimljiva. U igri je ipak važnija atmosfera koja je, na našu sreću, u rukama najvećih majstora. O samoj igri ne zna se mnogo, no hajde ljudi, pogledajte proizvođača, pa to ti je *Medal of Honor*. Do I need to say more?

Kao i u svim slavnim avanturama, tako i u ovoj priča započinje neobjašnjivim ubojstvom

...ONI OSTVARUJU NAŠE SNOVE

Igru razvija Dreamworks (valjda jedini proizvođač koji uistinu opravdava svoje ime..., jao, Steven je zakon), tvrtka koja radi genijalne filmove, pa tako i igre. Dakako da na svakom projektu rade drugi ljudi, no oni ne zapošljava bilo koga... Zanimljivo je da oni nikad ne daju obećanja u stilu: mi ćemo totalno rasturit' s pričom, a grafiku da i ne spominjemo. Baš suprotno, Dreamworks uvijek šuti do kraja, a kad se pojavi konačni proizvod, naše se vilice obvezno razvuku do poda, a dlake na tijelu skoče do rekordnih visina... Mi tako volimo Dreamworks

GONE DIVING

lako je za kupanje teoretski još uvijek prehladno, ništa vas ne priječi da krenete na kakav ronilački trening u bazenu, te već ovog ljeta pokažete tko može izroniti najveću školjku. Dakako, ako se odlučite za nešto slično, to definitivno neće biti zbog školjke, nego iz znatiželje i želje za avanturom. Ako ste se baš zatekli u takvoj situaciji, ovdje ćete pronaći dio opreme koja će vam pomoći da ostvarite svoj san.

PIŠE Danijel Miličić

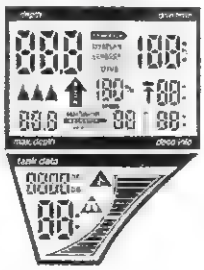
Aladin Air X

NARAVNO, NIŠTA BEZ X-a

Aladin Air X i Aladin PRO su dva ručna računala koja za vrijeme ronjenja bilježe vaš status i opskrbljuju vas kojekakvim korisnim podatcima. Aladin Air X je bolji model koji se služi ultrazvučnim prijenosom da bi dostavio podatke o trenutačnom stanju u boci na ručnu konzolu. Trenutačno predstavlja sam vrh ponude i nosi hvalisavu titulu najboljeg ronilačkog računala na svijetu, što, dakako, znači i najsigurnije ronjenje. Ako vam život ovisi o njoj, cijena za ovu stvarčicu možda i nije preskupa, samo 5099 kn u Hrvatskoj (potražite je u dućanu "Extreme Sport" u Mesničkoj 3 u Zagrebu).

Prikazat ćemo neke od osnovnih funkcija u sljedeće 4 slike:

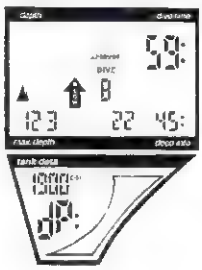
1. Diagnostics . Air-X se pali automatski čim se pojavi u vodi te odmah napravi dijagnozu samog sebe



2. Diveplan mode . Prije ulaska u vodu, ronilac može simulirati iduće ronjenje

3. Dive mode . Počnite ronjenje i gornji ekran će vam prikazati trenutačnu dubinu, vrijeme ronjenje i maksimalnu dubinu. Donjnji ekran pokazat će pritisak u boci i preostalo vrijeme (RBT)

4. Logbook Mode . Ronilac može pogledati podatke posljednjih 19 ronjenja. Idućih 60 sati ronjenja može biti zabilježeno u opcionalnom *Memo Museu*



Datatrek

MALI OD PAMETI

Kako je već svima dobro poznato, 93% naših čitatelja ima bar nekakvu skromnu jahticu od kakvih 30-ak metara opremljenu superračunalom. Ali ono što vas većina nema je... DATATRAK! Da ne biste morali pamtiti 1484-484196-351837-:(... i sve ostale podatke ronjenja, uljepšajte si život i kupite DATATRAK koji će to činiti umjesto vas. S DATATRAKOM za Windowse dobit ćete portabl-uređaj za prijenos podataka, *Memo Mouse*. Taj će vam uređaj dopustiti da zabilježite do 66 sati ronjenja i informacija s vašeg Aladin ručnog računala. Informacije se bilježe svakih 20 sekundi, a poslije ih možete prebaciti na računalo i ondje detaljno pog edati, analizirati ili čak isprintati informac'je s nekog ronjenja.... I zato ne oklijevajte, kupite DataTrak već danas na svim boljim kioscima. Prvih 50 naručitelja dobit će i besplatne gume za žvakanje. Požurite, količ na je ograničena!

Aladin PRO
BEST BUY

Aladin PRO je nešto slabiji model, no još uvijek predstavlja kralja u svojoj klasi. Odličan izbor za početak bavljenja ronjenjem. Kad ga je Uwatec u kasnim 80-ima prvi put izbacio na tržište, odmah je postao veliki hit i premašio prodaju svih ostalih ronilačkih računala u vrlo kratkom razdoblju. To je samo jedan od dokaza da je Aladin PRO zbilja "Best Buy" izbor.

5. Surface Mode - Ako nakon izlaska ponovno ne zaronite u roku od 5 min, Aladin PRO će vam napisati koliko se trebate odmarati i koliko sati ne smijete letjeti

4. Ascent Rate Alarm - Ako se dižete prema površini prevelikom brzinom, strelica će početi žmigati i oglasit će se alarm. Nastavite li istom brzinom još 15 sekundi, alarm će postati intenziviji, a upozorenje snimljeno u *log book*.

3. Decopression Stop Indicator - Ako prijeđete no-decopresion granicu, pojavit će se DECOSTOP strelica koja će vam pokazati koliko vremena morate provesti na toj dubini za dekompresiju

2. Dive Mode - Nakon dubine od pola metra, Aladin PRO pokazuje trenutačnu dubinu, vrijeme ronjenja i maksimalnu dubinu

1. Diagnostics - Aladin PRO, poput Aladin Air X-a, napravi dijagnozu čim se pojavi u vodi

Xtrek System
NAPUHAČI

A sada..... Kompenzator plovnosti (?!). Kako je ronilačka oprema sama po sebi teška, logično je da će vas uvijek vući prema dnu. Upravo zato Scuba pro je patentirao jaknu koja se prije ronjenja napuni zrakom te vam tako održava ravnotežu i uvelike olakšava ronjenje.

D400
LAKŠE SE DIŠE

D-400 regulira dva stupnja s dva klipa koji će spustiti intermedijalni pritisak od 9,5 - 10 bara na okolinski i time vam bitno olakšati disanje. Mk-20 je pak prvi stupanj regulatora koji spušta visoki pritisak iz boce (300 bara) na 9,5 - 10 bara iznad okolinskog.

Helly Hansen
ZA DOBAR IZGLED

Helly Hansen, tvrtka s više od 120 godina iskustva, se, osim za vaš dobar izgled, brine i za vaš život. Svojom širokom paletom proizvoda, Helly Hansen zadovoljava gotovo svačije želje. Isprva su prozvodili samo odjeću za mornare, da bi poslije proširili obzorja i ponudili daleko veći izbor. Helly se pokazao kao vrlo dobra i pouzdana marka te se zasluženo proširio diljem svijeta.

TOP10

najprodavanije igre u Europi u travnju 2000.

1 EA Sports
F1 2000

Uopće ne čudi ovako dobra prodaja Electronic Artsove igre s obzirom na njenu kvalitetu , ali i popularnost koju Formula uživa u Europi. F1 2000 je, uz staru dobru Psygnosisovu Formulu One '97, definitivno najbolja simulacija "bolida" na PSX-u.

2 Eidos
Resident Evil: Survivor

3 Sony
Gran Turismo 2

4 Virgin
Jimmy White´s 2: Cueball

5 Disney Interactive
Toy Story 2

6 Eidos
Resident Evil 3: Nemesis

7 EA
Theme Park World

8 Eidos
UEFA CL 2000

9 Eidos
Fear Effect

10 FOX
Die Hard Trilogy 2

Čini se da su glasine o "krahu" Eidosa bile potpuno neosnovane: gledajući samo ovomjesečnu tablicu najprodavanijih igara (4 igre među 10 najprodavanijih), vidljivo je da zarađuju "masnu" lovu. No pravo iznenađenje je *Jimmy White´s 2: Cueball*, simulacija bilijara koja se već u prvom tjednu popela na 4. mjesto prodaje. To definitivno potvrđuje popularnost PSX-a među starijim igračima diljem Europe...

Što je prošli mjesec igrao psx team

TOMISLAV TOMAŠIĆ

SYPHON FILTER 2

S radošću sam se prihvatio *Syphon Filtera 2* jer je prvi dio bio bar donekle blizak *MetalGS-u* (koji još i dandanas smatram najboljom PSX igrom). Kad sad razmislim o tome, mislim da to i nije bilo baš pametno utrošeno vrijeme jer SF2, u usporedbi s prvim dijelom, nije donio ništa novo, osim prilično besmislene težine na nekim nivoima. Bilo kako bilo, završio sam ga za kratko vrijeme, ali uz dosta muke, a onda sam se lijepo vratio na *ISS Pro*.

DARIO HANAFAN ZRNO

FEAR EFFECT

Igrajući *firac*, vrlo sam brzo shvatio da ću morati prekršiti svoje zlatno pravilo: "ne koristi šifre za besmrtnost". Uz cheatove sam se jedino mogao posvetiti avanturističko-akcijski-previše-neometanoj radnji ove igre te je odigrati kao i svaku drugu dobru avanturu. Nema frustracije i dosadnog učitavanja po n-ti put ne bih li stisnuo gumb u pravo vrijeme na pravom mjestu, a sve u cilju produženja roka valjanosti same igre. Istina, igru sam završio za nekoliko dana, ali bolje tako... Savjet: obvezno izaberite *hard mode* jer ćete samo tako vidjeti pravi završetak!

KREŠIMIR JOZIĆ

SYPHON FILTER 2

Kako je došlo vrijeme da napišem prohod za *Syphon Filter 2*, prihvatio sam se te igre s *gušom* jer mislim da je, od svih igara tog tipa, najveći konkurent još uvijek rado igranom *Metal Gear Solidu*. Iako je bilo mnogo sličnih igri (*Syphon Filter, Tomorrow Never Dies...*), moram priznati da je MGS još uvijek najbolji, a slijedi ga *Syphon Filter 2*. Dakako, poredak vrijedi samo za ovaj žanr igara, svi znaju da je meni najbolja igra *Resident Evil* (cijeli serijal).

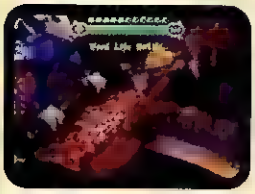
DANIJEL MILČIĆ

FRONT MISSION 3

Činjenica je da Sqaresoft tijekom svog postojanja nije nikad izdao šugav naslov. Dapače, svi su odlični. Kupite li bilo koji Squaresoftov naslov, ne možete pogriješiti. Isto je bilo i s FM-om 3. Ljubav je pala na prvi pogled. Animacije, da se Pixar studio može skriti, gamaplay 150 sati.... Način borbe je strateški. Dakle, ako ste igrali *FF Tactics*, znate o čemu je riječ. Planiranje svakog poteza, pokušavajući si unaprijed predočiti posljedice. Rizik, akcija, pamet....Squaresoft.

TANJA VITAS

MEDIEVIL 2



E pa sad više ništa ne igram, no još prije nekoliko dana najdraža mi je konzolica neumorno vrtjela *Medievil 2*, nastavak poznatog, savršenog *Medievila* iz 98. Što još reći kad pouzdano znam da su baš svi čuli za Sir Daniela Fotesquea i njegovu simpatičnu facu. Bilo kako bilo, malac je u proteklo vrijeme naučio nekoliko novih vještina, razradio borilačko umijeće i uletio u najdražu mi konzolicu. Iako je priči kraj, nitko me neće spriječiti da obnovim uspomene i još jednom odigram prvi dio...

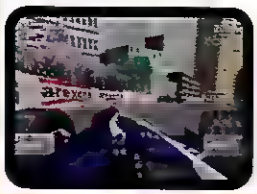
HRVOJE HERCEG

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Ovaj sam mjesec bio zasut brojnim obvezama pa za neko duže igranje jednostavno nisam imao vremena. Zato ovdje navodim igru za čije sam recenziranje bio zadužen. Novi Electronic Artsov naslov me u velikoj mjeri razočarao zbog vrlo loše atmosfere i jadne tehničke realizacije. Upravo ću zbog toga idućih dana igrati stari i provjereno dobri High Stakes (ako iznova ne počnem igrati GT2).

AMAR REŠIĆ

F1 2000



A igrao sam, igrao... najteže mi je bilo kad sam morao igrati. Prvo pali konzolu, pa televizor, pa izaberi kontroler, pa igru, pa ni ja ne znam... A jesam, nešto sam i igrao kad sam baš morao, a morao sam, nije da nisam...
A što sam igrao? Kao, "koju sam igru igrao"? Pa Formulu sam igrao, što bih drugo? Ima li što drugo za igrat'?

VEDRAN SANDIĆ

TONY HAWK´S PRO SKATER

Tony Cabalero, Chris Miller, Tony Magnuson, Lance Mountaine (jedan od najluđih) i, naravno, Tony Hawk samo su neki od skatera kojima sam se divio prije 10-ak godina. Jedan od njih aktivno se bavi tim već legendarnim X-sportom još i danas. Zahvaljujući tome, ova je fenomenalna igra i dobila ime po njemu. U svakom slučaju, kad god ova igra završi u mojem PSX-u, ondje ostane barem 2 - 3 tjedna.

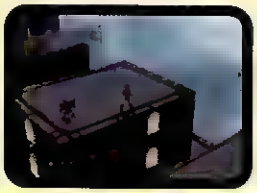
IGOR MILANOVIĆ

RESIDENT EVIL 3 (NEMESIS)

Ne, nije ISS! Ovaj put ipak nije. S malim sam se zakašnjenjem prihvatio Resident Evilovog trećeg nastavka u narodu poznatijeg kao Nemesis te ga, uz velike doze vrhunske horor zabave, uspješno priveo kraju (nije da se 'falim...). Sjajna se tradicija i ovaj put nastavila sjajnom igrom. Kad će četvorka?
P.S. "STAAAARS...!!!"

NEVENKA ŠALAT

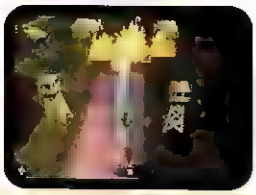
URBAN CHAOS



Kad vas neka igra zarobi, onda joj se stalno i slijepo vraćate.
Mješavina je Drivera i Syphon Filtera, a s obzirom da ima i policijsku tematiku, spajam ugodno s korisnim.

BERISLAV JOZIĆ

ARMY MEN 3D



Pišući recenziju *Army Mena: World War*, prisjetio sam se svih igara iz tog serijala, izvukao ih iz prašine i od svake odigrao po nekoliko nivoa.
Na kraju sam zaključio da je prvi dio, *Army Men 3D*, još uvijek najbolji.
Doduše, ne mogu reći da sam u to uvjerio i brata, no...

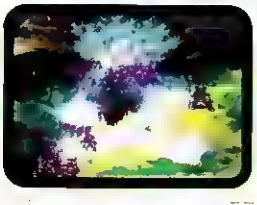
DANIJEL LIJENI MECH REŠKOVAC

FRONT MISSION 3

Stiglo je proljeće i nije baš fora provoditi sate ispred televizora, ali ti mechovi jednostavno vuku.
Čak su ispunili i veliku pauzu između ISS turnira. Da mi je Davidsa staviti u mecha!
Đe bi ti bio Thuram, moj Zrno!

IVAN BOLKOVAC

VANDAL HEARTS 2



Iako sam ovo vrijeme mislio posvetiti Red Sunu, potpuno me neočekivano zapala čast recenzirati nastavak ove legendarne igre pa sam po službenoj dužnosti odlučio proniknuti u sve njene tajne (i usput položiti dva ispita - mo´š mislit'). Igra je inače vrlo dobra te svima u kojima čuči mali strateg ili RPG-ovac preporučujem neka je zaigraju. Do idućeg mjeseca...

ODIGRALI SMO

Wanted

PIŠE Šalat Nevenka - Inspector Judy Jetson znana kao Pronicljiva

"... pretpostavimo da je leš mrtav"
Kriminal je naša svagdašnjica. Opasnost vreba na svakom koraku. Neprijatelji postaju sve nepredvidljiviji, a načini izvršenja zločina prelaze granice dobrog ukusa. Ni dobro staro kazneno djelo nije što je nekoć bilo. Zabrinjava činjenica što kriminalac kao ljudsko biće sve više poprima oblik tjelesnog virusa i napada poput njega. Slijedi prikaz 12 najtraženijih kriminalaca u povijesti virtualnog Sony-kriminala čije nam originalne fotografije, nažalost, nisu dostupne, no zahvaljujući modernoj tehnologiji i fotorobotu, prilažem nevjerojatno vjernu presliku originala s neznatnim anatomskim razlikama koje obično oko smrtnika ne može zamijetiti.

Hrvoje Herceg - Johnny Bravo

Znan kao: momak odan plavoj boji
Kad bi mogao birati: nosio bi nešto ružičasto
Da je jestiv, bio bi: heljdin žganac
Dio tijela koji napada: plućni mjehurići
Oružje koje koristi: igla pletaća
Omiljena ozljeda: prskotina
Uzrečica: "Ne vjeruj curi koja ne žmiri dok se ljubi"

Tanja Vitas - Dee Dee

Znana kao: ona-koja-glavom-udara
Kad bi mogla birati: zatukla bi nas na mrtvo ime
Da je jestiva, bila bi: ražnjić
Dio tijela koji napada: pazušne jame
Oružje koje koristi: preferira čeone udarce
Omiljena ozljeda: krvni podljev
Uzrečica: "Vrag nije odnio šalu, a kad će - ne zna se"

Amar Rešić - Space Ghost

Znan kao: dečko neodređenog pogleda
Kad bi mogao birati: kratio bi nogavice
Da je jestiv, bio bi: posna sarmica
Dio tijela koji napada: zdjelična šupljina
Oružje koje koristi: malj
Omiljena ozljeda: razderotina
Uzrečica: " Zombiji ne postoje, no ne prestaju postojati oni radi kojih imam traume - BEWARE!"

Daniel Miličić - Edd

Znan kao: štovatelj živih boja
Kad bi mogao birati: nikad ne bi nosio termo čarape
Da je jestiv, bio bi: pržena kečiga
Dio tijela koji napada: središnja jamica očne jabučice
Oružje koje koristi: blic
Omiljena ozljeda: duplja bez oka
Uzrečica: "Volio bih da mi je glava objektiv montiran na trup i da mi se prijatelji smiju radi ribljeg oka"

Berislav Jozić - Dexter

Znan kao: sjajač mudrosti
Kad bi mogao birati: bio bi sastavni dio konzole
Da je jestiv, bio bi: sarma od janjeće maramice
Dio tijela koji napada: probavni sustav
Oružje koje koristi: intravenozni laksativ
Omiljena ozljeda: smrtna dehidracija uslijed učestale stolice tekuće ili kašaste konzistencije
Uzrečica:" Jaje je bilo prvo, kokoš ne ulijeva povjerenje"

Krešimir Jozić - Chicken

Znan kao: Shadowman
Kad bi mogao birati: tupio bi šakom o stol
Da je jestiv, bio bi: McChicken
Dio tijela koji napada: vratni živčani splet
Oružje koje koristi: rod
Omiljena ozljeda: psihički slom
Uzrečica: "I u sumnji ljubi brata svoga"

Dario Zrno - Weasel

Znan kao: glas Božji
Kad bi mogao birati: spojio bi se na zvučnike
Da je jestiv, bio bi: teško probavljiv
Dio tijela koji napada: bubnjić, čekić, polukružni kanalić
Oružje koje koristi: bič
Omiljena ozljeda: prsnuće slušnog živca
Uzrečica: "Neću izniječi smeće osim ako mi se to izričito ne kaže"

Igor Milanović - B.Happy

Znan kao: Mr. Futbal
Kad bi mogao birati: bio bi sportski semafor
Da je jestiv, bio bi: nadjev za burek
Dio tijela koji napada: svih 656 prugastih mišića
Oružje koje koristi: sve nogom
Omiljena ozljeda: kod udara groma
Uzrečica: "Što se zeleni u konzoli nezelenoj? Je l' to teren, il' više nisam normalan?"

Ivan Bolkovac - Red Guy

Znan kao: vrsni matematikus
Kad bi mogao birati: bio bi hardver
Da je jestiv, bio bi: šiš ćevap
Dio tijela koji napada: zubni vrat, zubna šupljina i otvor korijenskog vrha zuba
Oružje koje koristi: posrednik - dila rabljen m četkicama
Omiljena ozljeda: kad karijes nagrize čeljust
Uzrečica: "Prvi uzdah bez jednadžbe pred očima posljednji je uzdah mudrosti"

Danijel Reškovac - Baboon

Znan kao: navučen na Colu
Kad bi mogao birati: bio bi vosak za bikini zonu
Da je jestiv, bio bi: teleća koljenica
Dio tijela koji napada: centar za ravnotežu
Oružje koje koristi: prepad sa skokom na leđa
Omiljena ozljeda: saponifikacija kao posljedica
Uzrečica: "Da čujem tko to priča da mi je guza slana"

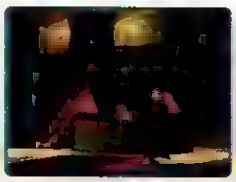
Vedran Sandić - Prof. Utonium

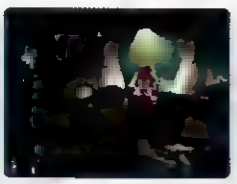
Znan kao: Sumnjiv Sudac (The Great SS)
Kad bi mogao birati: bio bi đavolji odvjetnik
Da je jestiv, bio bi: jetreni valjušak
Dio tijela koji napada: odvodne cjevčice žlijezda znojnica
Oružje koje koristi: sumporovodik,organofosforne insekticide, iperit, detergent
Omiljena ozljeda: odignuće kože
Uzrečica: "Samoubojstvo je dobar znak samokritike"

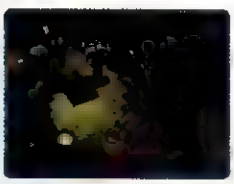
Tomislav Tomašić - Courage

Znan kao: novopečeni zločinac
Kad bi mogao birati: odbacio bi beštek za svagda
Da je jestiv, bio bi: McCajmak
Dio tijela koji napada: koža i meko meso
Oružje koje koristi: grize
Omiljena ozljeda: rana nakon kvalitetnog ugriza
Uzrečica:" Prva noć na vješalima je najgora"

Discworld Noir	30	Street Sk8er 2	44	Army Man: World War	53
Micro Maniacs	36	Triple Play 2001	46	Vampire Hunter D	54
Front Mission 3	38	SW1: Jedi Power Battles	49	Vandal Hearts 2	55
Medievil 2	40	Star Ocean 2	50	Hot Shots 2	56
NFS Porsche Unleashed	42	UEFA CL 1999/2000	52	Hydro Thunder	57



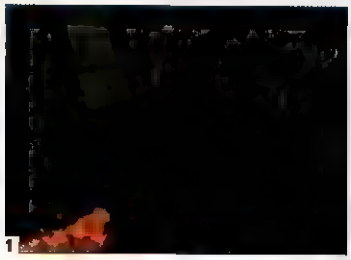


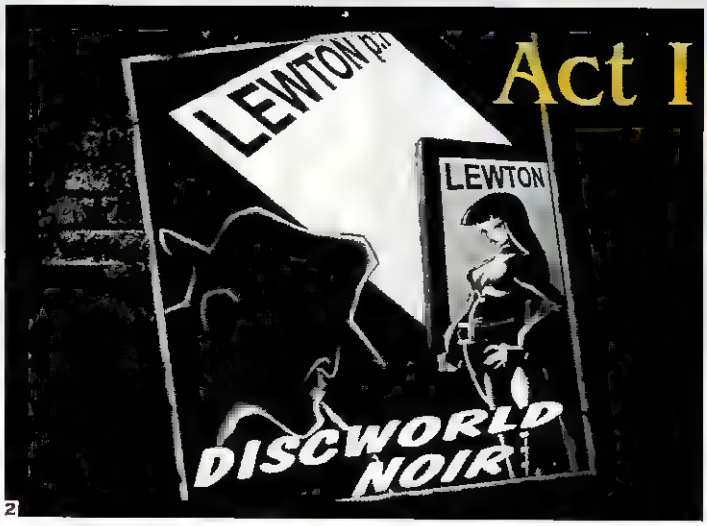


Discworld Noir 30

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **Front Mission 3** — Square / Square
2. **Discworld Noir** — Perfect Entertainment / GT Int
3. **Micro Maniacs** — Codemasters / Codemasters
4. **Colony Wars: Red Sun** — Psygnosis / Psygnosis
5. **F1 2000** — EA Sports / EA





[1] Ovaj pajser tako nevino leži na kolima i kao da me zove da ga uzmem. Usuđujem li se to učiniti dok je golem u blizini? [2] Sva 4 čina kriju određena iznenađenja i probleme, no ima i onih koji će vas pratiti od početka do kraja igre [3,4] Ankh-Morpork na početku igre... i malo kasnije, kad vam se otvori mnoštvo lokacija koje možete posjetiti

Discworld Noir

Taman kad su svi počeli jadikovati da na PSX-u nema point-and- click avantura, stiže nam divan primjerak tog žanra i odmah ulazi u borbu za vrhove top ljestvica P ŠE Berislav Jozić

DISCWORLD NOIR

proizvođač PERFECT ENTERTAINMENT
izdavač GT INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr POINT-AND-CLICK AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX, PC

Memory Card Miš

"Te kišne noći predivna je crnka ušla u moj ured, lupkajući petama i kapajući po lakiranom podu. U zraku sam namirisao opasnost i znao sam da upravo počinje slučaj mog života..." Iako će mladi igrači možda sa zanimanjem pratiti takav početak igre, starijima će klišej nad klišejima izvući barem smješak na lice. Dobro došli u *Discworld Noir* - avanturu koja nije "noir" samo po stilu grafike, nego i po priči, atmosferi i - humoru.

DISCWORLD – ZVUČI POZNATO

Dakako da zvuči poznato. Postoje već dvije igre za PSX koje se odvijaju u istom svijetu, nastalom na temelju knjiga Terryja Pratcheta. No, ne uzbuđujte se - iako se radnja odvija u svijetu koji se vrti na leđima četiri slona koji, opet, stoje na leđima goleme kornjače što lijeno plovi kroz svemirski beskraj, sami elementi igre poznati su svakome tko je ikada gledao neki od Bogartovih filmova. Kao što sam i rekao - "noir" u naslovu nije bez razloga.

Dakle, iako je radnja smještena u fantastične svijet, lijepe žene su još uvijek lijepe žene, trolovi su opaki snagatori i nema veze što su građeni od kamena, a mračne spodobe u sjenkama možda imaju koji zub više nego što treba, ali i one krvare kad ih se ubode. I ostavljaju tragove za sobom. A to je posao za privatnog detektiva. Točnije - prvog privatnog detektiva na Discworldu. Pogodili ste - riječ je o vama.

MRAČAN GRAD, MRAČAN POSAO

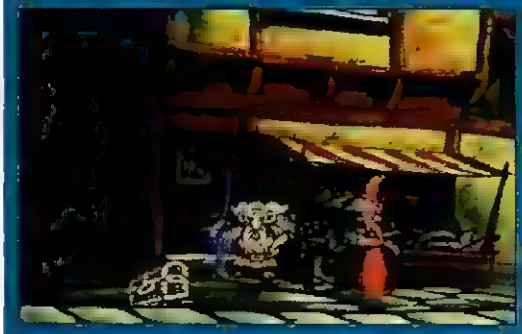
Dakle, zgodna dama u vašem uredu želi da nađete čovjeka koji je nedavno stigao u grad i vi, bogatiji za koju stotku, silazite do luke ispitati stvar. Ankh-Morpork, najveći grad na Discworldu, pritisnut je kišom, atmosfera je mračna i kao stvorena za poslove koje nije moralno ili zakonito obavljati na svjetlu dana.

Obična potraga za nestalim čovjekom po imenu Mundy

Igrajući Discworld Noir, poželjet ćete postati privatni detektiv ma koliko godina imali

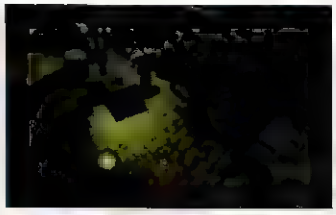
SAZRIJEVAJMO UZ AVANTURE

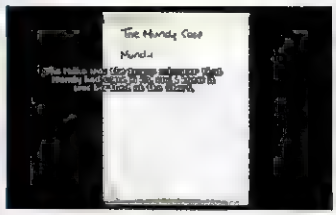
Discworld Noir je, kao što većina igrača zna, treća u nizu point-and-click avantura koje se odvijaju na Discworldu. No, da u naslovu ne sadrže tu riječ, teško da bi ih itko povezao. Naime, prve su dvije bile šarenog šaljivog stila grafike, do ruba nabijene veselim (a ponekad i priglupim) humorom, dok je ova treća mračno i sumorno djelo, mnogo tmurnije tematike i s ne toliko izraženom (iako ipak prisutnom) duhovitošću cinićnih komentara koji bi se čak mogli nazvati crnim humorom. Je li to zbog toga što su prve dvije igre kreirane prema nekim od prijašnjih Pratchettovih djela, te su umnogome vezane za priču knjiga, dok je na scenariju *Discworld Noira* slavni pisac samo djelomice suradivao, ne znam. Znam samo da je ovo mnogo zrelija igra u kojoj će više uživati oni s više životnog iskustva, iako je preporučujem i onima koji su i prije igrali Discworld igre, kao korak prema zrelijem igranju (ako takva stvar uopće postoji).



Prva Discworld igra upoznala nas je sa šaljivim plašljivim čarobnjakom Rincewindom

Drugi nastavak, još uvijek u šaljivom tonu, ponovno nas je stavio u ulogu Rincewinda, te prezentacijom i načinom igranja bio gotovo jednak prvomu

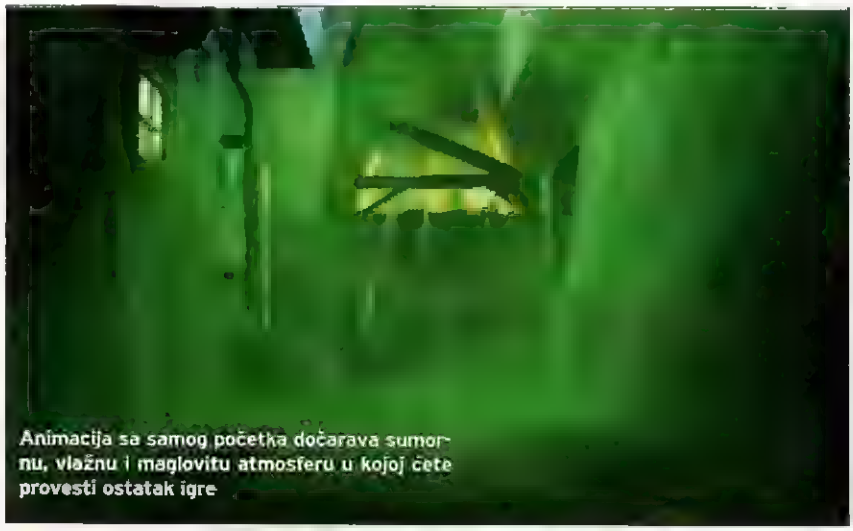




Primjer kako se vrši istraga: dolazite do mornara, zakljućujete da od njega nećete mnogo toga saznati, zatim provjeravate u svom bloku sve podatke o brodu tražeći nešto što bi vam pomoglo i - kad to ne nadete - odlazite

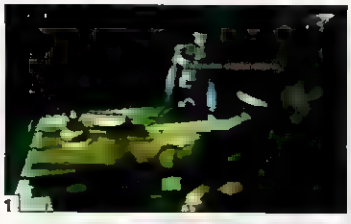
pretvorit će se u veliku avanturu s opširnom i vrlo zapetljanom pričom koja bi se, prenijeta na papir, dobro prodala kao kriminalistički roman. Dubina priče ocrtava se i u definiranosti velikog broja likova što ćete ih susresti, od kojih svaki ima svoje motivacije i htijenja, čime se igra za glavu izdiže iznad svih drugih iz istog žanra. Tijekom igre likovi će se kretati po gradu pa ćete na njih nailaziti na različitim mjestima - ovisno o tome što trenutačno rade. Za razliku od drugih point-and-click avantura, u ovoj nikada nećete dobiti dojam da ste glavni lik i da je sve tu samo zbog vas, već ćete se osjećati kao sitan detektivčić, što i jeste, koji je većini ostalih likova kamen u cipeli te nitko previše ne mari što će mu se dogoditi u mračnoj uličici.

Da biste pohvatali sve konce ove priče, morat ćete se dobro pomučiti, razgovarati sa svakim i dobro paziti što vam tko kaže jer je malo razgovora koji ne kriju neki trag ili putokaz za napredak u razotkrivanju goleme tajne. I ma koliko vam ljudi koje srećete lagali, izmotavali se i muljali, pomnim slaganjem kockica mozaika na kraju ćete ipak doći do istine. Mada vam to neće mnogo olakšati stvari, sa zadovoljstvom mogu reći da su svi problemi u igri logični - budete li dobro slušali, gledali i razmišljali, na posljetku ćete doći do rješenja za svaku zavrzlamu. Smjernice o tome što istraživati i kako doći do nekog traga dobivat ćete ug avnom razgovarajući s likovima - u njihovim odgovorima na vaša pitanja pronaći ćete ono što vas zanima. No kako igra obiluje likovima i pojedinostima, ubrzo će vam glava biti prepuna različitih informacija među kojima je teško izdvojiti bitne od nebitnih. Ipak, osjećaj zado-

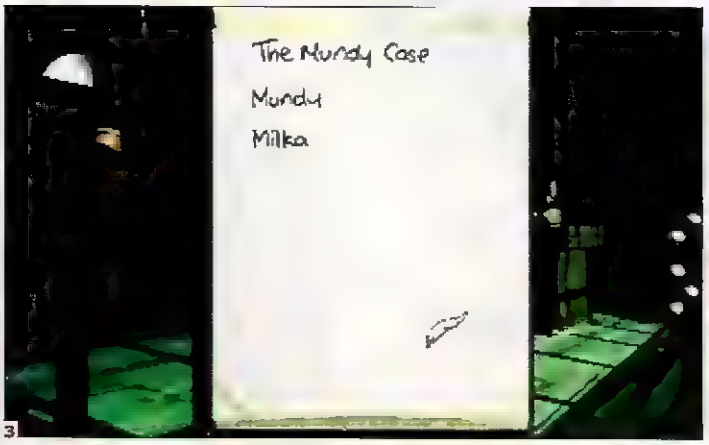


Animacija sa samog početka dočarava sumornu, vlažnu i maglovitu atmosferu u kojoj ćete provesti ostatak igre

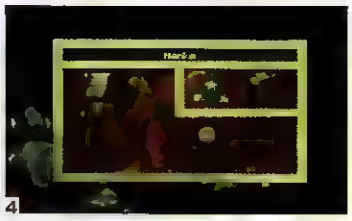
[1,2] Cinične Lewtonove primjedbe ponekad su potpuno kopirane iz filmova kojih će se sjećati stariji igrači, a dvosmislene replike ženskih likova u igri mogle bi u smjeh natjerati i one mlađe [3] Najvažnije oružje svakog privatnog detektiva - vaš blokić s tragovima i zapisima o svakom slučaju koji istražujete [4] U razgovoru možete koristiti i stvari iz inventorija, kao i zapise iz blokića - neka sitnica može potaknuti sugovornika da kaže nešto što možda i nije htio [5] Bar u kojem žena-trol izvodi svojevrsni "mekani" striptiz nije najposjećenije mjesto, ali je prikladan za mračne poslove

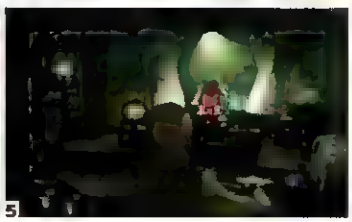

1

2

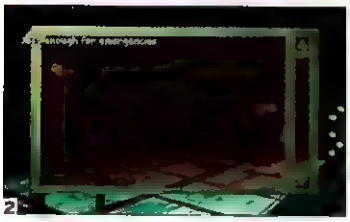


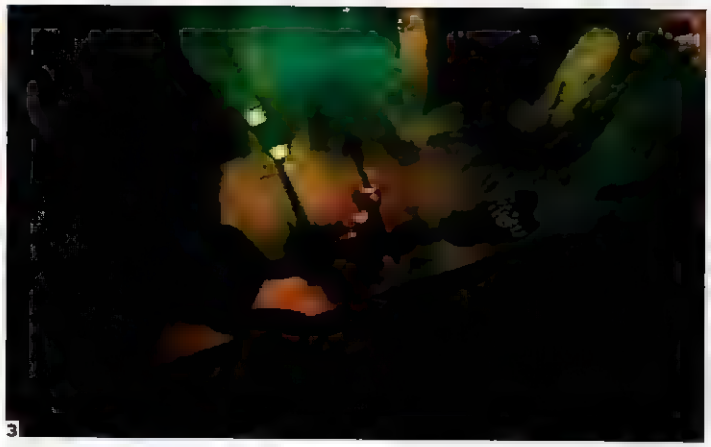
3


4

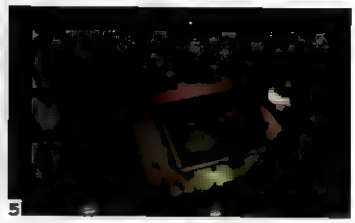

5

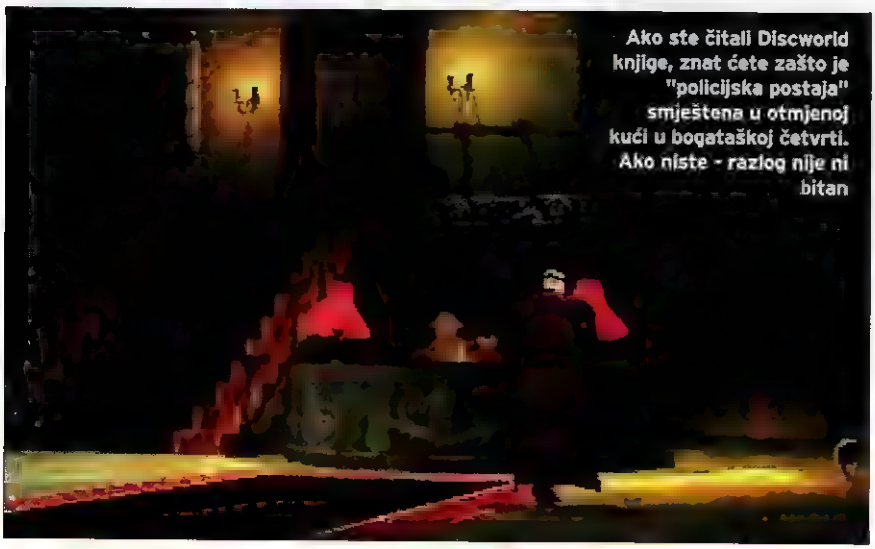
1


2


3

4


5


Ako ste čitali Discworld knjige, znat ćete zašto je "policijska postaja" smještena u otmjenoj kući u bogataškoj četvrti. Ako niste - razlog nije ni bitan

[1] Vampir - pijanist koji, uz sviranje, daje i cinične savjete te zapravo nikad ne kaže ništa pametno preslikana je kopija Sama iz Casablanke. Čak se i zove isto [2] Na početku igre vaš će inventorij sadržavati tek vrećicu s novcem, ali uskoro će se početi puniti najrazličitijim predmetima [3] - Dobro režirane animacije, poput one na početku igre, pojavljivat će se povremeno i pojašnjavati neke dijelove ove kompleksne i zapletene priče [4] Svijetle boje teksta dobro se vide na tamnoj podlozi, a tanki font je prilično dobro čitljiv čak i na lošijim TV-ima [5] Iako se čini da ćete na ovom brodu pronaći tragove neznanca kojeg hvatate, otkrića do kojih ovdje dođete neće vam mnogo pomoći u rasvjetljavanju misterije

voljstva koji ćete imati nakon svakog završenog čina (igra je podjeljena na činove) obradovat će vas kao rijetko koja igra. Unatoč težini, ne sumnjam da će je svaki malo uporniji igrač uspjeti završiti.
Najviše bi vam poteškoća moglo donijeti nedovoljno poznavanje engleskog jezika. Kako se većina tragova krije u razgovorima, potrebno je razumjeti što vam ljudi govore. Nije dovoljno uhvatiti samo osnovnu nit,

DISCWORLD TERRYJA PRATCHETTA

Da ne biste imali osjećaj da je PSX ipak samo "običan časopis za igre", uz recenziju* Discworld Noira *predstavljamo vam djelo autora na čijim je knjigama utemeljena ta ali i druge Discworld igre te vas upoznajmo s njegovim opusom koji obuhvaća više od 20 moralistično/humoristično/fantastičnih bestselera.

Kad je prije desetak godina Terry Pratchett sjeo i napisao svoju prvu knjigu o svijetu što ga na ledima nose četiri slona stojeći na oklopu kornjače, vjerojatno nije ni slutio kakvu će popularnost doživjeti, koliko će fanova sakupiti i koliko će novca zaraditi. Iako on još uvijek tvrdi da zarada od pisanja baš nije nešto, teško ga se može nazvati siromašnim kad se svaka njegova knjiga proda u nekoliko milijuna primjeraka diljem svijeta.

URBI ET ORBI

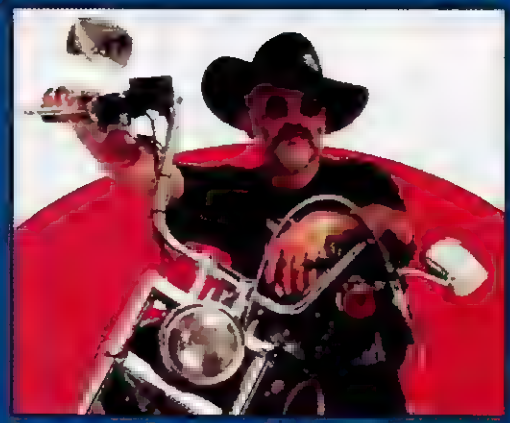
Ima nešto privlačno pri pomisli na golemu kornjaču na čijim leđima stoje četiri slona koja na sebi nose okruglu ploču - Discworld. Svijet je to gotovo u cijelosti jednak našem, jedino što je u njem magija prevladala pokazavši se boljom od tehnologije. Mačevi su ondje još uvijek najdraže oružje, a patuljci i trolovi omiljena radna snaga. Svijet koji pati od sasvim normalnih problema kao što su trka za novcem, zagađenost, religijski i ini ratovi, svijet u kojem se na kraju godine figura obučena u crveno stvarno spusti kroz vaš dimnjak s darovima.
U takvom svijetu odvijaju se Pratchetove priče. Iako ih se većina više ili manje dotiče najvećeg grada, Ankh-Morporka, koji je sinteza svih velikih gradova našeg svijeta (čitajući knjige iz Discworld serijala posjetit ćete gotovo svaki kutak ovog zanimljivog svijeta. Susretat ćete vještice koje nisu zle, policajce koji nisu glupi i kraljeve koji nisu arogantni. Iako se isti likovi pojavljuju u nekoliko knjiga, zapravo nijedna knjiga nije priča o čovjeku, nego je vezana uz neki događaj (avanturu) li putovanje koje se, uz male preinake, može sasvim lagano dogoditi i u našem svijetu.

MOĆ UMA

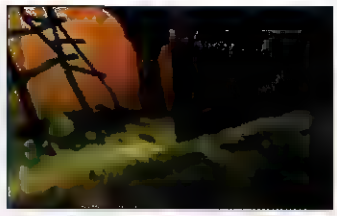
U čemu je tajna popularnosti tih knjiga i o čemu to zapravo piše Pratchett? Prve su knjige bile jednostavna parodija na herojske fantasy priče u kojima su junaci uvijek

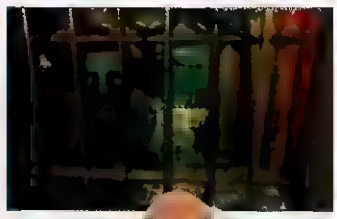
RIJEČ MAJSTORA

"Knjige Terrya Prattcheta prodaju se na svim kontinentima pa ne čudi popularnost već treće igre koja se odigrava u njegovu svijetu - Discworldu. O ovoj igri autor kaže da se atmosferom podudara s kasnijim i zrelijim knjigama iz serijala, te misli da bi *noir* ugođaj trebao odgovarati mnogo široj publici nego prethodne dvije Discworld igre - "Čak i igrač s 18 godina zna nešto o filmu noir - ako ništa, barem iz *Bladerunnera*". Tema igre podudara se i s Prattchetovim razmatranjem mitova o 'stvorenjima noći' kao što su vampiri, vukodlaci i slične kreature. Evo njegovog citata na tu temu koji u cijelosti ocrtava način razmišljanja tog specifičnog pisca: "Razmislite kako je to biti vukodlak koji može po volji mijenjati vučji i ljudski oblik. Što bi se dogodilo da je predugo u jednom obliku? Primjerice, ako provedeš 23 sata u danu kao vuk, i samo jedan kao čovjek, bit će ti teško, u ljudskom obliku, suspregnuti želju da se poližeš po jajima."



Terry Pratchett na svom motoru - slika koju najradije dijeli fanovima pa se tako nalazi i na web stranicama njegova fan kluba





treba "čitati između redaka" da biste shvatili pravo stanje stvari, za što ipak treba solidno znanje jezika. Iako će naše igrače najviše zanimati verzija na engleskom, igru sam okušao i zaigrao i na njemačkom jeziku i moram priznati da sam se namučio pohvatati sve pojedinosti jer moj njemački nije toliko dobar - da je nisam prije igrao na engleskom, teško bih se snašao. Preporučujem zato mlađim igračima da *Discworld Noir* igraju u društvu boljih poznavatelja jezika, nekima možda posluži kao motiv da usavrše svoje znanje.

CLICK NA CLICK

Kao što sam napisao na početku: kao i njegova dva prethodnika, *Discworld 1* i *Discworld 2*, i treći nastavak spada u gotovo zaboravljeni žanr point-and-click avantura. Ne nadajte se akcijskim sekvencama i ne vježbajte svoje mišiće pripremajući se za ovu igru - radije odgledajte *Casablancu* ili *Malteškog sokola* jer ćete ondje pronaći mnogo sličnih elemenata. Cijela se igra svodi na klikanje po ekranu pokazivačem u obliku svjetleće kuglice, na razgovor s likovima i upotrebu predmeta. Sučelje je iznimno jednostavno, ali bolje nego ono za istu igru na PC-u. Jedan od gumba na vašem kontroleru služi za upotrebu predmeta (ili razgovor), a drugi za razgledanje. L1 i R1 prizivaju inventorij i blok sa zabilješkama, dok R2 i L2 služe za njegovo listanje. Dakako, možete igrati i mišem, ako ga imate, no onda

Discworld nudi svoju verziju svega - od glupih policajaca do Lare Croft - u ovoj ćete ih igri sve upoznati

u naponu mladosti, prekrasni i prepametni, čarobnjaci mudri i pravedni, a negativci do krajnosti zli i opaki. Pratchet se u svojim knjigama zapitao što rade barbarski heroji koji dožive devedesetu u sedlu, kako preživljavaju kukavički čarobnjaci i što će reći žena koja se 20 godina čuvala da ostane djevica kako bi mogla biti žrtvovana svom Bogu ako je u posljednjem trenutku "spasite" s oltara. Odgovori do kojih je došao su zanimljivi i - neočekivani.

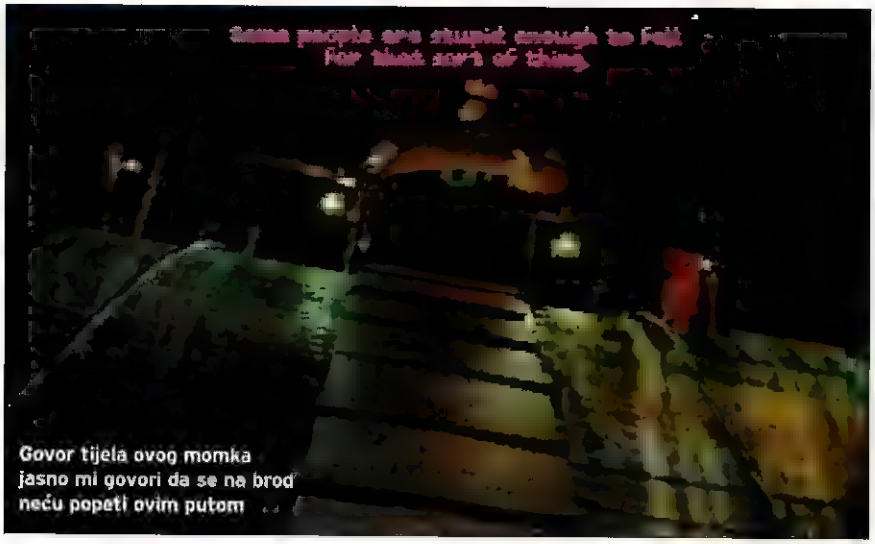
Iako su mnogi kritičari bili mišljenja da ovakav stil pisanja neće imponirati čitateljima fantasy tematike, prve su knjige planule s polica i Pratchett je dobio priliku još ih napisati. Kako je s popularnošću dobio i privilegij da ne mora pisati onako kako to publika traži, nego onako kako se njemu sviđa, knjige su brzo dobile jednu posebnu notu koju ćete teško naći u drugim djelima ovog ili bilo kojeg žanra. Riječ je o posebnoj vrsti moraliziranja koja propitkuje sve - svako naše stajalište, svaku predrasudu, svako ustaljeno vjerovanje. Počevši od osnovnih postavki velikih svjetskih religija do jednostavnih rečenica kao "Proći će to ako ne diraš", svi aspekti života na ovaj se ili onaj način provlače kroz seriju Discworld knjiga. U većini slučajeva tu moralnu podlogu, te misli koje se provlače u pozadini, nećete ni primijetiti pri prvom čitanju, nego ćete stalno imati dojam da vam neki dio promiče. Tek ako si uzmete vremena i proistate knjigu još jednom, shvatit ćete što znače ideje nagoviještene na početku knjige i kako se slažu i dobivaju zaključke na njezinom kraju.

Možda se nekima takav način pisanja, gdje je sve izloženo kritičkom oku ciničnog promatrača, i neće svidjeti, ali brojni čitatelji diljem svijeta prihvatili su Pratchetov pogled na život koji kaže da nikada ništa ne treba uzimati kakvo jest i kakvo vam drugi prikazuju, nego o svakoj, pa i najmanjoj stvari, treba razmisliti svojom glavom. Meni se to čini kao razuman savjet. Ali promislite prije nego ga prihvatitel

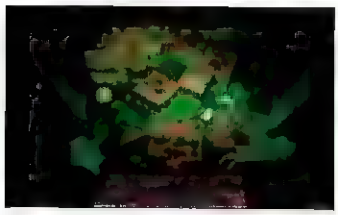
Ako ste sakupljač Discworld knjiga, evo popisa svih dosad izašlih Discworld naslova da biste mogli provjeriti nedostaje li vam koji u zbirci:

- ***THE COLOUR OF MAGIC***
- ***THE LIGHT FANTASTIC***
- ***EQUAL RITES***
- ***MORT***
- ***SOURCERY***
- ***WYRD SISTERS***
- ***PYRAMIDS***
- ***GUARDS ! GUARDS!***
- ***ERIC***
- ***MOVING PICTURES***
- ***REAPER MAN***
- ***WITCHES ABROAD***

- ***SMALL GODS***
- ***LORDS AND LADIES***
- ***MEN AT ARMS***
- ***SOUL MUSIC***
- ***INTERESTING TIMES***
- ***MASKERADE***
- ***FEET OF CLAY***
- ***HOGFATHER***
- ***JINGO***
- ***THE LAST CONTINENT***
- ***CARPE JUGULUM***
- ***THE FIFTH ELEPHANT***



Govor tijela ovog momka jasno mi govori da se na brod neću popeti ovim putom



Iako sliči na takvo što, ova prostorija od vas ne traži arkadno preskakanje sa sanduka na sanduk, perspektiva je tako postavljena da biste bolje uočili neke pojedinosti

blok listate klikom na kut stranice, što je, kao i na PC-u, mnogo sporije. Kad smo već kod bloka (a primijetili ste da sam se na njemu zadržao malo duže), moram odmah napomenuti da je to vaš najkorisniji alat u igri. Što god pametno saznate u svojim razgovorima s ostalim likovima, bit će tu zapisano pa možete osvježiti pamćenje ako zaboravite što ste čuli. U bloku će biti zapisani i tragovi koje trebate istražiti, a kad ih do kraja pregledate, bit će precrtani - što vam daje do znanja na koje stvari više ne treba trošiti vijeme. I same natuknice u bloku možete, baš kao i predmete upotrebljavati u igri, što je vrlo zanimljiva ideja kakvu dosad još nisam vidio (primjerice, kad saznate da određena osoba traži skrovište, u bloku će vam se pojaviti trag "Skrovište" koji možete upotrijebiti na različitim mjestima da bi Lewton - tj. vi - odvagnuo je li to mjesto prikladno za skrivanje ili nije).

ŠETNJA GRADOM U PREDVEČERJE

Kako ovaj žanr jako ovisi o kvaliteti grafike, jer se igrača ne može zaokupiti akcijom pa da ne vidi što zapravo igra, prirodno je da su se dizajneri potrudili prerenderirane pozadine napraviti što je moguće ljepšima. Lokacije Ankh-Morporka po kojima se krećete (uistinu ih je mnogo) prekrasno su prikazane iako ćete ih kroz cijelu igru viđati samo u polumraku, osvjetljene ponekom munjom i okupane kišom koja stalno pada Đ

niste valjda zaboravili da se igra zove "noir". Likovi su također lijepo renderirani te prilično veliki i detaljni. Iako ih je nekoliko preuzeto iz Pratchettovih knjiga, i fanovi i nepoznavatelji literarnog predloška jednako će uživati jer ih je većina kreirana specijalno za ovu igru. U globalu, vizualni je dojam dosad najbolji u cijeloj seriji *Discworld* igara iako osnovni prigovori igri idu baš na račun grafike. Kao prvo, detaljno dorađena prerenderirana grafika zauzima velike količine memorije, a to znači - učitavanje. Iako ono nikad, niti pri promjenama lokacija, niti pri učitavanju dužih animacija, nije duže od desetak sekundi, njegova stalna prisutnost često će vas iznervirati. Ma koliko se programeri opravdavali malom količinom memorije u konzoli i sporošću njenog CD pogona, zapinjanje likova zbog učitavanja dok pokušavate prijeći s jednog kraja ekrana na drugi nešto je što je svakako trebalo izbjeći.

Programeri su, srećom, ipak uvidjeli da će igračima to smetati pa su dodali jednu sitnicu koja pomaže da je koliko-toliko izbjegnete. Naime, pri izlasku s ekrana, kad klikate na mjesto koje vam omogućuje prijelaz na idući, Lewton neće prohodati do tog mjesta (kao što je to u PC inačici), nego će se odmah pojaviti idući ekran, čime je igra ubrzana da bi se nadoknadilo vrijeme izgubljeno učitavanjem.

Drugi problem koji proizlazi iz grafike je nešto što se često javlja u ovakvim igrama. Možda ste i pogodili - riječ je o pronalaženju predmeta. Da biste neki predmet upotrijebili i pokupili, morate klikati pokazivačem na nj i na ekranu će se pojaviti negovo ime. No, zbog mračne atmosfere igre, kontrast između boja je smanjen pa se predmeti ne ističu toliko da biste ih odmah primijetili pa se može dogoditi da propustite neku sitnicu (kao što je npr. poruka ispod vrata vašeg ureda) i lutate igrom ne nalazeći nikakvog traga za dalje - a sve zato što niste vidjeli komadić prijavosivog papira, na prijavosivom podu koji proviruje ispod prijavosivih vrata. Preporučujem da pri prvom dolasku na svaki ekran posvijetlite svoj monitor (ili TV) do krajnjih granica (dok ga ne pregledate) i igru igrate s kontrastom namještenim na maksimum da vam ne bi izmakle bitne pojedinosti. Na sreću, ako pozorno slušate i razmišljate o svemu što ste saznali, obično

Ako vas prve dvije igre nisu učinile Discworld fanom, nakon ove velike su šanse da to postanete

DISCWORLD TERRYJA PRATCHETTA

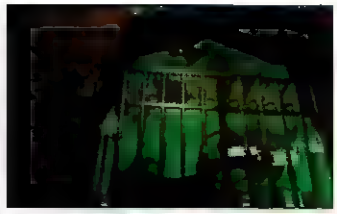
ULAZNICA ZA DISCWORLD

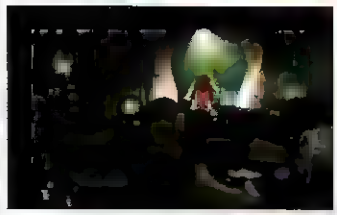
Sad kad sam tako lijepo opisao sve te divne knjige, sigurno se mnogi od vas pitaju kako do njih doći? Poznajete li dovoljno engleski ništa lakše. Možete ih po vrlo povoljnim cijenama (gotovo peterostruko jeftinije od ovdje opisane igre) pronaći u svim knjižarama koje prodaju strane knjige, još jeftinije ih možete naručiti Internetom s Amazon.coma (ako imate kreditnu karticu), a najjeftinije je posuditi ih u knjižnici koja ima manju ili veću zbirku engleskih knjiga (pazite - engleskih a ne američkih, pa djela Terrya Pratchetta ne tražite u knjižnici američkog konzulata). Postoji i strip čija se radnja odvija na Discworldu koji također možete nabaviti na spomenutim mjestima, a nedavno se počelo pričati i o "živom" Discworld RPG-u.

Ako ste malo slabiji s engleskim jezikom, i tu se može nešto učiniti. Naime, izdavačka kuća BAKAL d.o.o. izdala je prije par godina prve dvije knjige o Discworldu (*Boja magije* i *Fantastično svjetlo*), i sva je prilika da još imaju koji komad na skladištu (posljednji put kad sam vidio oglas, prodavali su ih po nekoj smješnoj cijeni od tridesetak kuna).

ŽIVOT POSLIJE DISCWORLDA

Ako bismo že jeli biti pošteni i sveobuhvatni, moramo spomenuti i ona Pratchettova djela koja, iako još uvijek humoristična, s Discworldom nemaju veze. Postoji serija knjiga za mlađu djecu o sitnim stvorenjima koja neviđena žive u našem svijetu (*Truckers, Diggers, Wings*), serija za "srednju" djecu o dječaku Johnnyju kojem se stalno događaju neobične stvari (*Johnny and the Bomb, Johnny and the dead, Only you can save mankind*), te nekoliko nezavisnih djela koja unatoč tome odišu osobitim Pratchettovim humorom (*Strata, The Dark side of the sun, The Carpet people, Good omens*).





ćete znati što i gdje treba tražiti pa problem neprimjećivanja neće biti toliko velik.

PLAY IT AGAIN, SAM

Kao što znate, ako ste ikad gledali neki od noir filmova, glazba i zvukovi imaju vrlo važnu ulogu u kreiranju njihove iznimne i gotovo opipljive atmosfere pa naravno da takav element nije zaobiđen ni u ovoj igri. Zvuk kiše i povremena grmljavina stalno će vas pratiti, a ponekad će se, na ulicama Ankh-Morporka, kroza nj probijati zavijanje psa dopunjujući ionako sumornu atmosferu. Glasovi likova su kvalitetno digitalizirani, svaki govori različitim naglaskom pa ih je pravi užitak slušati (još jednom se zahvaljujem HTV-u što filmovi kod nas nisu sinkronizirani na hrvatski jezik i nadam se da nikada neće ni biti). I glazba koja prati cijelu igru majstorski je skladana i izvedena, s različitom melodijom za gotovo svaku lokaciju, a ponekad sadrži čak i vokalne dionice. Pri prijevodu igre na druge jezike (koliko znam, prevedena je na njemački i francuski), ne bi se trebalo mnogo toga izgubiti ako je prijevod dobar, a glumci koji izgovaraju tekst kvalitetni. Iako sam ljubitelj engleskog jezika, moram reći da njemački prijevod i digitalizirani glasovi glumaca ne zaostaju mnogo unatoč tome što je Discworld serijal djelo pisca kojem je meterinji jezik engleski.

SMIJEH JE LIJEK

Cijelo vrijeme pričam o nekoj tmurnoj atmosferi, mračnoj grafici i sumornim likovima, a slabo spominjem humor, koji je jedno od glavnih obilježja svega povezanog s Discworldom. No, to što ne trubim o njemu na sva zvona ne znači da ga nema u ovoj igri, naprotiv! Svaka replika, svaki razgovor, svako opažanje o nekom predmetu nabijeno je posebnim pratchettovskim humorom dodatno obojanim cinizmom noir filmova. Humor je to koji seže dalje od granica same igre pa iako je usmjeren na nju, zapravo nas tjera da se smijemo stvarima u svijetu oko nas. Ako dosad niste imali kontakt s Discworldom, prve ćete dvije do tri konverzacije odslušati bez riječi da biste se, kako odmičete sve dalje u igru, počeli sve glasnije i glasnije smijati. Pratchettovi fanovi, poput mene i mog brata, većinu će igre provesti cerekajući se.

Da vam pomognem, kip i čudna mašinerija oko njega nemaju nikakve veze s tijekom igre i možete ih mirno zaboraviti. Razgledajte ih samo zbog ciničnih primjedbi koje će Lewton izvaliti

I to je *Discworld* u noir izdanju. O tome je li ovo napredak u odnosu na dvije prethodne igre možda ne treba suditi - iako je žanr isti, pristup tematici je drugačiji i bilo bi to kao uspoređivati crve i lubenice. Veličina *Discworld Noira* je u tome što će se svidjeti svakome - čak i onima koji ne vole ovaj žanr ni ovaj stil. Ako pri pomisli na point-and-click avanture ili Discworld serijal niste oduševljeni, zaigrajte ovu igru i najvjerojatnije ćete promijeniti mišljenje. Ako ste, pak, Discworld fan ili ljubitelj *Broken Sworda* i sličnih igara, ja stvarno ne znam zašto već ne igrate *Discworld Noir*.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	9
Ocjena je malo manja od zasluženo - nisu ipak svi ljubitelji Discworlda	8

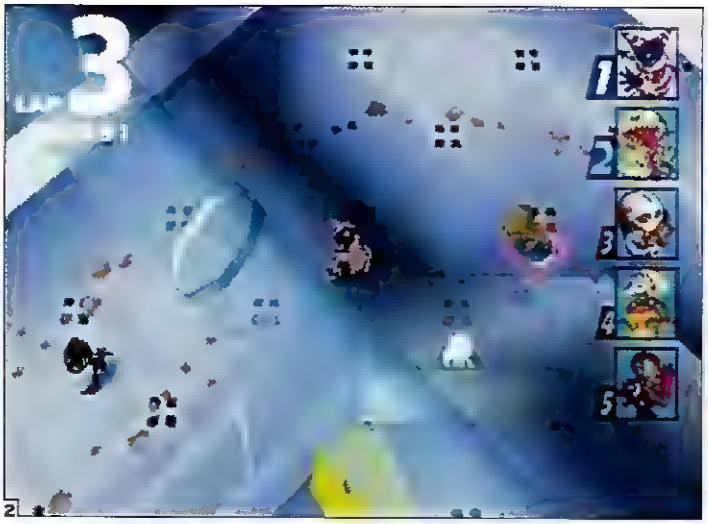
NET CONNECT

Želite li se dodatno informirati o Discworldu i Terryju Pratchetu, pogledajte ove web stranice - na njima ćete naći podatke o knjigama, smjernice fan klubova, RPG igrama na bazi Discworlda i još štošta

http://www.lspace.org

http://discworld.imaginary.com:5678

http://www.theinquisitor.freeserve.co.uk/



[1] Mali je simpatičan, ali nemam želju da ga podragam jer sumnjam da bi to dobro završilo **[2]** U single player modu cilj vam je stići prvi do cilja **[3]** Za vrijeme utrke kroz garažu naletjet ćete na mnoštvo uokolo razbacanog alata. Pripazite, bušilice su često uključene, a svaki dodir s njima je koban **[4]** Kao što se vidi, to su vrlo draga i simpatična stvorenja

Micro Maniacs

MICRO MANIACS

proizvođač CODEMASTERS
izdavač CODEMASTERS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-8
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog · Multi-tap

Konačno je, nakon dugo čekanja, stigao novi nastavak jedne od najboljih, ako ne i najbolje multiplayer igre. Dakako, u izmijenjenom obliku, ali je igrivost, koja je oduvijek bila najbitniji dio serijala, ostala na najvišoj razini PIŠE Vedran sandić

Prije desetak godina Codemasters je na tržište videoigara izašao s igrom *Micro Machines* koja je u hipu osvojila srca svih ljubitelja arkadnih vožnji, a o ljubiteljima multiplayer igre da i ne govorim. Bilo je to doba Atarija i Amige. I kako to već ide, Codemasters je usporedno s razvojem računala i igraćih konzola stvarao nove verzije igara za nove strojeve ne dirajući osnovni koncept igre. S dolaskom PSX konzole, *Micro Machines* je dobio novu, treću dimenziju u skladu s 3D grafikom koja je postala standard. Nakon 2 godine i puno spekulacija o novoj verziji *Micro Machinesa V3*, konačno se pojavio nastavak, ali s jednom bitnom razlikom: nema više minijaturnih vozila u kojima ste divljali u prijašnjim nastavcima. Ostali su samo manijaci koji su njima upravljali. Umjesto da vozite, sada trčite, penjete se i skačete preko različitih prepreka na koje nailazite. I to je glavna razlika u odnosu na prijašnje nastavke. Stil igre i igrivost su, na svu sreću, ostali isti.

DOKTOR MINIMIZER I NJEGOVE LUDE IDEJE...

Mikromanijaci su rezultat privatnih genetskih eksperimenata što ih je izveo dr. Minimizer, prolupali doktor i naučnik koji pati od opsesije da su hrana i sirovine na Zemlji nedovoljne za postojeći broj stanovnika (što nije ni daleko od istine) pa umjesto da tražimo hranu i sirovine na drugim planetima ili da se "ufuramo" u *Quake* ili *Duke Nukem* stil života i smanjimo ljudsku populaciju, ludi je profesor došao na ideju da jednostavno smanji ljude 360 puta, čime će se automatski smanjiti i potreba za hranom (hm, koliko bi se ljudi najelo od jednog malog haburgera iz McDonaldsa koji mi nije dostatan čak ni za "prevariti želudac" do povratka kući i hladnjaku, naravno?). Stvorivši hrpetinu malih luđaka, dr. Minimizer je odlučio organizirati seriju različitih utrka ne bi li se doznalo koji je od njegovih stvorova najbrži, najotporniji i najjači. Pobjednik će, dakako, biti odabran kao "predložak" za stvaranje novog Minimizer svijeta.

Najjača strana ove igre je fenomenalna igrivost koja jamči dugotrajnu zabavu

PREKRASNI, ŠARENI 3D SVJETOVI

Audiovizualni dojam nikad nije bio najbitnija odlika MICRO serijala, nego se sve temeljilo na velikoj dozi zaraznosti i igrivosti. To ne znači da su grafika i zvuk u ovoj igri loši, naprotiv. Dandanas *Micro Machines V3* izgleda dobro iako je igra stara dvije godine, a u *Micro Maniacsima*, nasljedniku te igre, je sve poboljšano pa sve izgleda uistinu prekrasno. Staze su

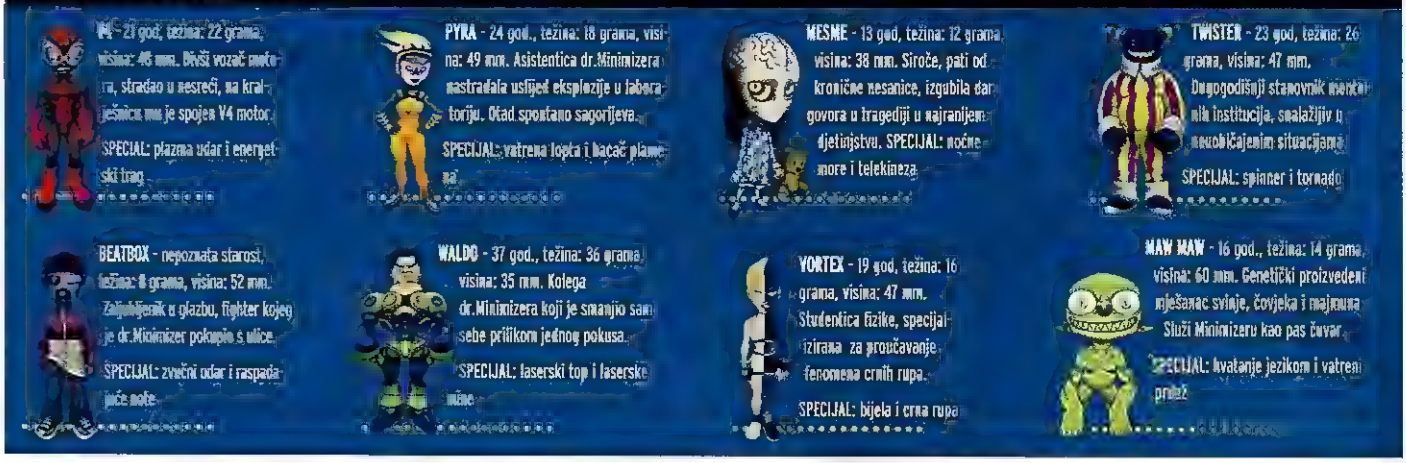
Twister trči preko svoje vlastite slike u utrci kroz fotolaboratorij. U ovoj utrci pripazite na bljeskanje blica na fotoaparatu koji se nalazi u ciljnoj ravnini

Život je nepredvidljiv. Zavoj prije ovog sam bio na prvom mjestu, a sad sam na uvjerljivom petom mjestu.

MINIJATURNI TONY HAWK

Pa nije baš istina da na svim stazama trčite. Na nekima postoje i različita prijevozna sredstva. Primjerice, ose na kojima možete letjeti. Zbog naglih promjena visine na kojoj letite, imat ćete osjećaj da ste u zabavnom parku. U ponudi vam je i jet-ski. A na nekim nivoima na kojima "tabanate" možete pokupiti specijal pa ćete dio utrke provesti u tenku ili ćete letjeti jet-packom. Najbolja stvar od svih prijevoznih sredstava koje su vam na raspolaganju je skate. Ta je utrka toliko dobro napravljena da sam je najduže igrao. Eh, još da su dodali nekoliko "finti", bila bi to igra u igri.

HRPETINA MANIJAKA NA OKUPU



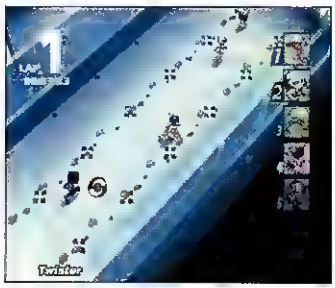
smještene u prave 3D svjetove, a lokacije na kojima se odvijaju utrke su kuhinja, kupaonica, dječja soba, laboratorij, vrtovi i sl. Znači, scene iz pravog života. Likovi su poligonalni, kamere vrlo dobro postavljene, a krajnji rezultat su veliki, maštoviti, šareni svjetovi koji se vrte bez ikakvih zastajkivanja. Zvuk je standardan, a uzvici oduševljenja nakon pobjede uvelike pridonose karakterizaciji likova. Velika je novost u igri što više nema klasične nadogradnje. Mislim na ono: pokupiš npr. veliki malj i zvekneš prvoga koji naiđe, bez obzira s kojim likom igraš. Sada svaki lik ima svoj specijalni potez koji je na početku utrke nedostupan - morate pokupiti nekoliko power-upova da biste ga mogli koristiti. Time je produžen vijek trajanja igre u sigle player modu jer je potrebno prilično vježbe da biste zaključ'te koji vam lik najviše odgovara. Još jedan od razloga zašto ćete igru igrati i u single modu je i to što je jedan dio staza na početku "zaključan" pa je potrebno biti prvi ili drugi da biste "otključali" nove staze. Svaku stazu koju otvorite u single modu poslije možete koristiti i u multiplayeru. Na raspolaganju je 40-ak različitih staza i 12 likova, tako da je zabava zajamčena.

Totalno ludi likovi i zvukovi koje ispuštaju nebrojeno su me puta nasmijali do suza

U SOBI GUŽVA KAO NA KOLODVORU

Multiplayer kao glavna pokretačka snaga u ovoj igri nudi nam klasični VS stil igre (tko prvi, njemu djevojka), vremensku utrku i VS TEAMS u kojem se možete udruženim snagama utrkivati jedni protiv drugih, a ujedno je i najefikasniji način da unesete razdor i svađu u vaše inače složno društvo. Jednostavnost i, prije svega, velika brzina će vas natjerati da u igru unesete mnoštvo emocija i da se saživite s likom kojim upravljate. Jedinstven sustav odvijanja utrke omogućuje da se pobjednici stalno izmjenjuju i da se u igru uključe i ljudi kojima "hakl" i nije najbitnija stvar u životu. Dugotrajno igranje i poznavanje staza nije jamstvo da ćete baš svaku igru pobjediti jer se zahvaljujući jednostavnosti upravljanja novi igrači vrlo brzo "ufuraju" u igru. Pod jedinstvenim sustavom odvijanja utrke mislio sam na to da na ekranu u jednom trenutku može biti čak osam igrača. Znači, nema nikakvih dijeljenja ekrana, nego su svi na jednome i "udri brigu na veselje". Na startu utrke svi imaju isti broj bodova (4 od ukupno 8). Najvažnije je dobro trčati i ostavite druge igače da ispadnu s ekrana. Onaj tko prvi ispadne gubi bod, a dobiva ga onaj tko je ostao posljednji na ekranu. Pobjednik je onaj tko skupi sve bodove ili tko ima najviše bodova u trenutku dolaska na cilj. U slučaju da u ciljnu ravninu utrčite s jednakim brojem bodova, morat ćete trčati sve dok netko ne dobije pobjednički bod. Možda vam ovo zvuči komplicirano, ali kad počnete igrati, shvatit ćete da je jednostavno da ne može biti jednostavnije. Da ne zaboravim još jednu *prednost Micro Maniacsa* pred drugim multiplayer igrama. Da bi vas IGRALA ČETVORICA, ne morate imati MULTITAP, nego samo DVA joypada. Po dvojica igraju na svakome - jedan upravlja svojim likom lijevom stranom joypada, a drugi desnom. FENOMENALNO. I za kraj mislim da nije ni potrebno napomenuti da bi ovu igru trebao imati svaki ljubitelj PSX-igara.

Na početku igre dostupno vam je 8 likova. Preostala četiri dobit ćete napredujući kroz igru



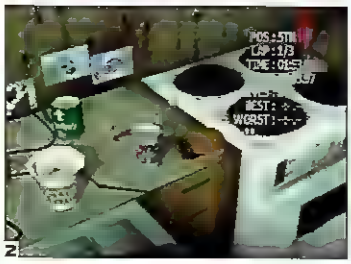
Utrkujući se kroz laboratorij, često pokraj vas protrči standardna životinja svakog laboratorija - bijeli miš

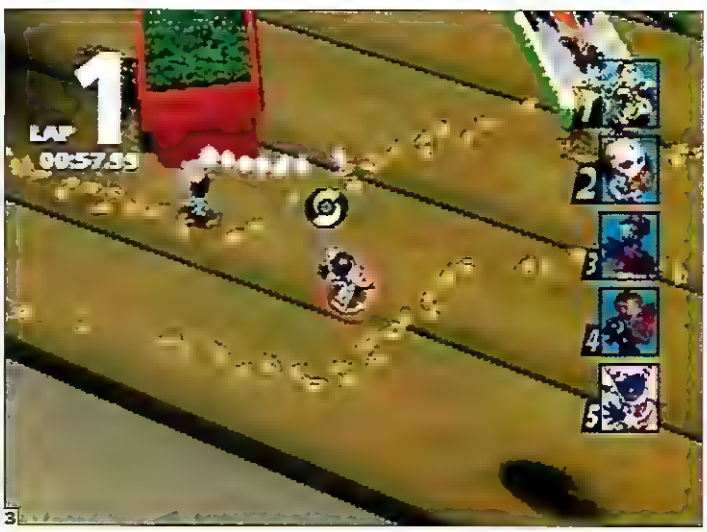
MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	9

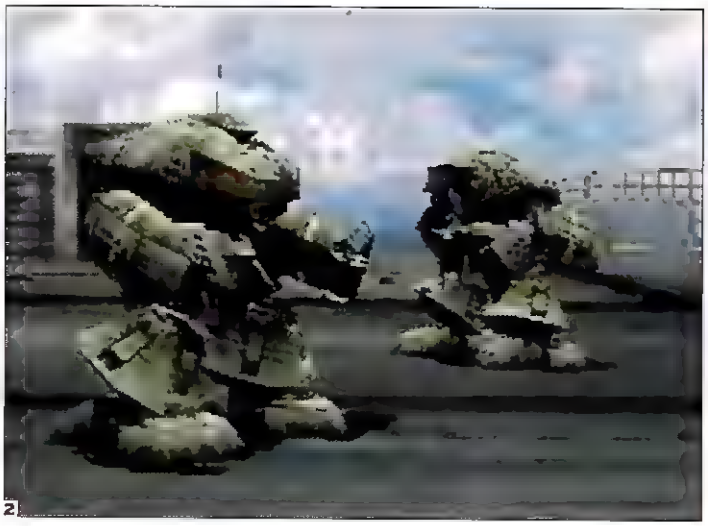
Kao i svaka druga Codemastersova igra, Micro Maniacsi su vrhunski proizvod koji će vam omogućiti dugotrajnu zabavu

9





[1] Osmero manijaka na startu. To je ono što je vidljivo iz ove slike. Ono što nije vidljivo na slici je osmero manijaka u mojoj sobi [2] Prekrasne li kuhinje. Draga će sigurno biti oduševljena kad se vrati kući [3] Mesme je ponekad toliko ljuta zbog svojih kroničnih nesanica da joj se puši iz glave [4] Vožnja skuterima je jedan od težih nivoa zbog pretjeranog šarenila na toj stazi



[1] Ha, ništa bez snajpera. Pogotovo kad udaram šakom **[2]** Momci na paradi. Kad im dođem tamo, paradno će se razletjet u tri, ne, u pet pi....xela, ne, u pet milijuna pixela **[3]** Pripremanje napadačkog poteza. Gdje li će ga samo sad bubnuti? **[4]** Uh, što sam lijep! A imam pileća prsa

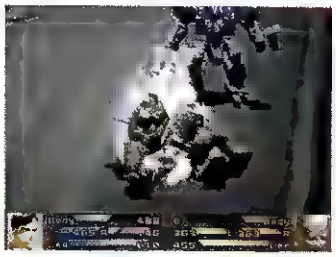
Front Mission 3

FRONT MISSION 3

proizvođač SQUARE
izdavač SQUARE
inačica NTSC-US
datum izlaska SVIBANJ
žanr STRATEGIJA NA POTEZE
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card Dual Shock Analog

U igraćem svijetu neke su stvari besmrtne. U igraćem svijetu neke su stvari nepromjenjive. Ma zakon, *kontaš?* Jedna (nezaobilazna i sigurno najveća) od njih su mechovi. Mnogi od nas jednostavno više ne mogu zamisliti život bez tih grdosija. Pokušajte i vi - zaigrajte novi Front Mission. Promijenite život! *Feel the power!* PIŠE Danijel Reškovac



Pogledajte samo kako protivnici lijepo padaju. Zaslužuju najveće ocjene

Malo puškom, malo šakom, možda padne već u ovoj rundi

Ajooooooooj! Koja li sam ja budalaaaaaaaaaaa! Zašto li se nisam rodio parsto godina poslijeeeeeeee! Zašto mi od malih nogu kućni ljubimac i dadilja nije neki od mechovaaaaaa! Ajoj. Šmrc. Zamislite samo trenutak dirljivog ispraćaja i odlaska u školu. Mama mi daje pusicu, a ja ulazim u nezgrapnu metalnu grdosiju. Nakon pola sata vraćam se iz škole. Što je bilo sinko, boli li te buša? - zabrinuto će majka. Ne mamice, nešto mi lijeva noga *šteka*, pa sam nespretno zgazio na školu. Srušio sam cijelo lijevo krilo zajedno sa zbornicom - postideno priznajem. Mali moj nestaško, samo ti sjedi, još malo pa će užina i tvoj omiljeni kolač - tješila bi me majka. Ajooooooooj životeidioteeee!

A sve su krivi japanski manganoidni crtići. Oni su još ranih osamdesetih počeli širiti robotomaniju i transformersima je dodatno raspalili i zarazili svijet. Ali pravi medij za mechove tek se zahuktavao - industrija računalnih igara dala je najveći obol mechomaniji i raspalila maštu brojnim fanovima koji su napokon mogli ući u omiljeni stroj i boriti se u njemu. Makar u posljednje vrijeme tavori na marginama znatno popularnijih žanrova, mechosvijet nas još uvijek može ugodno iznenaditi svojom zaraznošću. Jedan od najsvjetlijih primjera je pred nama - treći nastavak popularnog Squareovog serijala nadmašio je sva očekivanja. Čujte i počujte, nadalje bez ša.e!

MOĆ, MOĆ I SAMO MOĆ

Front Mission je strategija na poteze s mechovima. Razočarani?

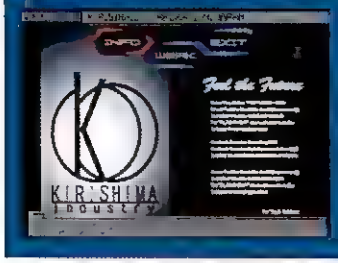
Square je pokazao kako se uz malo dobre volje može napraviti izvrsna igra

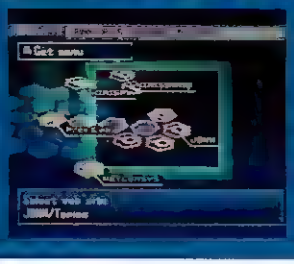
Nema akcije? Ma čekaj... U trećem nastavku godina je 2112. i svijet je podijeljen na pet - šest ujedinjenih velesila. U ulozi ste Kazuki Takemure, mladog industrijskog test-pilota. S najboljim prijateljem Ryogo Kusamom upadate u međunarodni incident gdje se sve vrti oko ukradene nove revolucionarne atomske bombe. Budući da ste u sve upali kao grlom u jagode, dobro se i snalazite u svijetu ratovanja jedinstvenim strojevima. Zato ćete do sretnoga kraja odraditi šezdesetak misija i zabaviti se dobrih (o Bože, ne opet) pedesetak sati. Priča - bljak. Radnja - kako-tako. Svi se razgovori brzo odvijaju, ali nas to ionako ne zanima jer želimo ludački, pakleno, fully nabrijano

BILDAM JA TAKO...

Ne propustite u svakom gradu posjetiti dućančić s dijelovima i oružjem za svog ljubimca. Ako ste i zaboravili kupiti neki dio, ne očajavajte potražite ga na net shopu gdje možete u svako vrijeme nabrijavati mechove, odnosno, Wanzere u igri. Nakon nekih laganih upgraidanja i malo vježbe ovako je izgledao izabranik moga srca. A što je tek činio protivnicima...

NET CAFFE

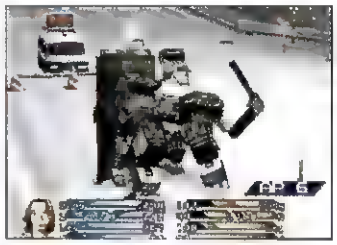




Između misija dobro je malo se opustiti surfajući na netu. Ovdje možete steći uvid o svijetu u kojem se trenutačno nalazite, ali i pokupiti koju korisnu informaciju. Zabavno je i mijenjanje izgleda vašeg desktopa, downloadanje novih trening misija, slika i (ne)potrebnih programčića, a vrhunac svega je mogućnost slanja maila Squareovcima. Odlično za razvijanje atmosfere!

Eto da ne kažete da se tu i ne prlča...

Sve ću ja to zgazit' svojim lakim nožicama



Neredi na ulicama! Volio bih se ovako naći licem u lice s nekim murjacima

samo borbu. Pa dobro što je to tako zanimljivo u borbi mechova i to još na poteze?! Ma nema što nije. Nabrojimo samo nekoliko stvari radi kojih ćete poludjeti. **Prvo,** opremanje mecha. Slažući na svog mecha različitu opremu te kombinirajući učinkovitost i bojnu moć s težinom i obrambenim mogućnostima, osjećat ćete se kao curica koja satima oblači omiljenu lutku i sprema je za večernji izlazak. Ne samo da svoje igračke možete sklopiti od različitih dijelova nego ih možete nadograđivati i unapređivati novim oružjima. Od vatrenih, tu su goleme sačmarice, snajperske puške, mitraći, bacači plamena, raketa i granata, a od hladnih različite bockalice i, naravno, power fist - uvijek idealno rješenje u situacijama kažnjavanja bespravne gradnje na Pantovčaku. **Drugo,** sama bitka. Pomno složenim mechovima s taktički raspoređenim oružjima izazvat ćete havariju u protivničkim redovima. Borba je napravljena iznimno pregledno, za razliku od prijašnjih nastavaka, tako da u svakome trenutku možete provjeriti stanje na bojnom polju, odrediti prioritete i kako ih napasti te, dakako, odabrati pravo oružje u pravom trenutku. U svako doba bitku možete i snimiti pa se poslije vratiti na to mjesto ako vam se nešto nije svidjelo. RPG model usavršavanja je posebno dobro napravljen pa će vaš lik gotovo u svakoj bitci naučiti nešto novo, ovisno o makini u kojoj se nalazi, a vaši će mechovi svakim pravim udarcem dobivati dodante exp. bodove. Svaki mech ima i svoje active pointse (AP) koji se troše kretanjem i korištenjem određenih oružja. Potrebno je dobro procijeniti kada i kako uletjeti u gužvu ili mirno čekati. Jer, lako je napasti, treba ostaviti dovoljno bodova i za uzvraćanje napada. Na kraju svake borbe dobivate ocjenu učinkovitosti i po zasluzi jednu od četiriju medalja. Skupljate li platinaste, čekaju vas ugodna iznenađenja. Nanijevši štetu grafici, programeri su u ovom nastavku povećali brzinu borbe i rotiranje bojnog polja. Pokreti mechova izvedeni su vrlo brzo i bez čekanja (u dvojci je jedan pokret trajao i tridesetak sekundi) tako da u adrenalinskim trenutcima gubite pojam o igri koja je zapravo strategija i uživate u pravoj akciji. Savršeno odmjereno! No, grafika još uvijek nije užasna. Uostalom, pogledajte slike. Vrhunske animacije su priča za sebe. Svako malo igra vas nagradi ponekom, a sve to - čudnovato, ali istinito - stane na jedan jedini disk. Znači, ipak se može kad se hoće! Neću previše filozofirati o borbi, reći ću samo: zarazna i luda igrivost.

Neka se javi onaj tko može odoljeti simpatičnim mechovima. Nema slađih protagonista ni u jednoj igri

Treće, trening misije. Ako vam usred razgovora poraste adrenalin i osjetite dobro poznati filing iskakanja iz vlastite kože, u izborniku jednostavno odaberite trening. Pa tko još može dočekati iduću bitku! Ni treninzi nisu bez vraga. Osim što u njima možete zaraditi, možete iskušati sve taktičke varijante igranja, sposobnosti svojih mechova i njihovog oružja, naučiti specijalne udarce i zaraditi exp. bodove. Nikako ne propuštati! **Četvrto,** sjajna techno (ne, ne mislim na mjuzu) atmosfera. U izborniku je moguć i pristup netu na kojem možete raditi različite stvari, od mailanja i surfanja, hakiranja šifri, prikupljanja informacija pa sve do ludosti kao što su downlodanje različitih programčića i sličica.
Peto...

TRČI I KUPI

Da, jer je *Front Mission 3* igra koja ni po čemu (možda po vrhunskim FMV-ima) ne odskače od drugih ali je iznimno igriva. Jednom kad je zaigrate nećete moći prestati dok je ne završite. Sa šezdeset misija te još ponekom dodatnom i nagradnom, surfanjem po Squareovom netu, treniranjem i iskušavanjem najrazličitijih varijanti, to i neće biti tako brzo, ali mi i ne želimo kraj. Ja znam što ću napraviti ako je prebrzo završim - krenut ću ispočetka s nekim novim kombinacijama i tako sve dok nas Square (carevi, carevi) ne počasti novim nastavkom.

MIŠLJENJE

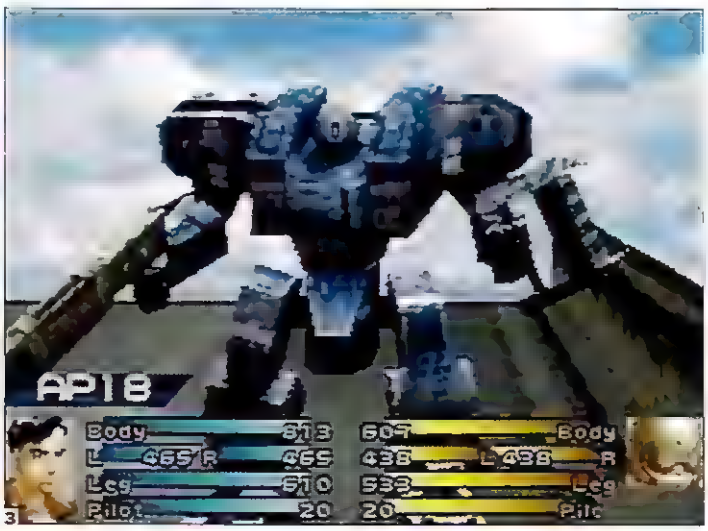
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8

Na početku sam mislio - visoka osmica. Ali sada sam siguran - devetka k'o kuća

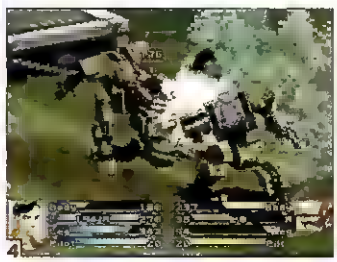
9

1

2

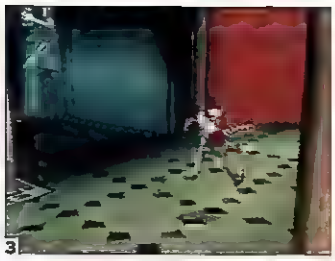


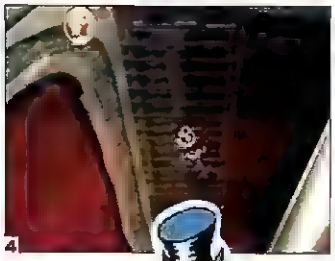
3



4

[1] Kad te razvalim svojim *spešlom*. *Mam* ćeš ispast' iz tog mecha [2] Poza zvana "ti se to zezaš sa mnom!?" [3] Treba paziti koliko se active pointsa troši na kretanje [4] Ma, malo sam ga trznuo iz ramena i eto ti ga sad...





[1] Svjetlosni su efekti, grafički, bitno kvalitetniji **[2]** Evo djeve bajne za koju bi Dan dao i posljednju kap krvi - da je ima **[3]** Dan je ovaj put mnogo bolje modeliran, i pokreti su mu prirodniji (e sad, što je prirodnije za kostur, to je druga stvar...) **[4]** Penjanje i spuštanje po zidovima i ljestvama je nova vještina koju ćete često koristiti da biste izbjegli štetu nastalu padom s visine

Medievil 2

MEDIEVIL 2

proizvođač SONY CAMBRIDGE
izdavač SCEI
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Sir Dan Fortesque se vraća među žive, i to 500 godina nakon prvog nastavka igre, samo da dokaže da se neke stvari nikad ne mijenjaju

PIŠE Berislav Jozić

Prije nešto više od godinu dana, zgodna arkada iz Sonyeve radionice sa smiješnim kosturom u glavnoj ulozi prodavala se punom parom i dospjela na vrhove top ljestvica, te se igrala, igrala i igrala... S obzirom na toliku popularnost, nastavak je bio neizbježan, a da momci neće mnogo mijenjati nešto što se dobro prodaje, bilo je gotovo sigurno. Dobili smo, evo, i *Medievil 2*, ali kad ne bi bilo brojke u naslovu, ne biste to ni primijetili, pomislili biste da su to samo neki još neotkriveni nivoi iz jedinice.

Početna animacija, kao i u prošloj igri, prikazuje bacanje čarolije i buđenje Sir Fortesquea iz vječnog sna

Zombiji su, kao i prije, najlakši neprijatelji, ovaj put umiru na bezbroj zanimljivih načina

PONOVNO USTAJANJE IZ MRTVIH

Dobro, neke razlike ipak postoje, ali će vam trebati malo duže vrijeme i veće iskustvo s prvom igrom da biste ih uočili. Krenimo od priče. Pobijedivši 1386. godine (tj. u prošlom nastavku) zlog čarobnjaka Zoraka, Sir Daniel je otišao na zasluženi vječni počinak. Petsto godina poslije netko je pronašao nekoliko stranica njegove knjige i na London bacio čaroliju koju je Zorak upotrijebio u prošloj igri - čaroliju koja je probudila sve mrtvace i pretvorila ih u njegove podanike. Kako se to događa u viktorijanskom razdoblju (tj. sredinom 19. stoljeća), hordama živih mrtvaca u teroriziranju stanovnika glavnog engleskog grada pridružili su se i različiti demoni koji kao da su izašli iz igre *Nightmare Creatures*. Ali, kao i prošli put, čarolija je iz mrtvih digla i Sir Fortesquea koji nema mira dok stvari ponovno ne postavi na pravo mjesto - ali prvo mora saznati o čemu je riječ.

Krećete zapravo iz muzeja u kojem je vaše truplo bilo izloženo i, praćeni savjetima malog duha, počinjete čistiti London od najrazličitije gamadi. Nećete se, kao u prvom nastavku, kretati po nivoima raspoređenim kao na karti, nego postoji mali međunivo - laboratorij luckastog profesora - gdje odabirete koji ćete dio Londona posjetiti. Još uvijek je u upotrebi stari sustav koji smo, osim u prvom nastavku *Medievila*, vidjeli u igrama poput *Crash Bandicoota* ili *Gexa* - prijeđene nivoe možete poslije ponovno posjetiti da biste prikupili energiju ili novac i pripremili se za

Iako to nije odmah vidljivo, ovaj je nastavak grafički prilično dorađeniji, više je pozornosti posvećeno detaljima

ŠTO GA NAPRIČA...

Kako je svaku igru, pa čak i onu od koje se očekuje siguran uspjeh, dobro što više reklamirati, izjave njenih kreatora procurile su na Internet i prije nego se pojavila.

James Shepherd, jedan od stvaratelja ove igre, izjavio je da Medievil 2 zapravo obuhvaća "hrpu stvari koje nisu ušle u prvi nastavak, kao što su dodatni igrivi likovi i iskorištavanje činjenice da je Dan (glavni junak) zapravo kostur." O dizajnu nivoa James kaže da je najteže bilo odlučiti "koje su ideje ludo smiješne, a koje samo lude." Kad malo zaigrate igru, shvatit ćete što je mislio.

Za kraj, a da bi nas sve naveo da se nadamo i čekamo što će biti dalje, kaže da bi rado jednog dana u budućnosti vidio Sir Fortesquea kako na harley davidsonu juri američkom pustinjom i mačem obara protivnike koji mu jure ususret. Najava sljedećeg nastavka, muljanje kupaca ili mašta koja je popustila od dugog rada na ovoj igri, procijenite sami.

RUKA GLAVU ČUVA

Novi oblik vaše pojavnosti unosi u Medievil 2 sasvim drugačiji tip zagonetki nego što su to bile one u prošlom nastavku. Često ćete morati pomoći svojoj glavi da dođe do nekog mjesta odakle može vidjeti kako treba, primjerice, namjestiti magnet da zahvati nešto s dna bazena ili kojim redoslijedom i koliko treba povlačiti poluge da vam se otvore vrata za dalje. Takav se tip problema možda i neće svidjeti onima koji su se naigrali Tomb Raidera, te će ih smatrati prelaganim, ali za prosječnog igrača su te zabavne sitnice dobrodošao predah između skakutanja i makljaža.

teže dijelove igre. No, ovaj ćete ih put moći posjetiti u nekoliko različitih formi i istražiti ih iz druge perspektive. Naime, osim što ćete upravljati Danom u obliku poznatog živahnog kostura, moći ćete voditi i malu zelenu ruku (kakvih je bilo i u prvom nastavku) na koju je nataknuta njegova glava. U tom se obliku možete provlačiti kroz uske i niske hodnike, ali ne možete izvoditi velike skokove, čime će nivoi koje ste već jednom prošli u ulozi Dana pružiti potpuno novi izazov. Čisto da vam potaknem znatiželju, spomenut ću da postoji još jedan lik koji ćete voditi u igri.

GDJE JE MOJ VJERNI MAČ?

Tu je, tu je, baš kao i hrpa drugih poznatih oružja iz prvog dijela poput samostrela, sjekire ili malja. Ali je tu i popriličan broj novih oružja koje možete usput dobiti, a bit će vam potrebna jer je igra prepuna najrazličitijih protivnika. Iako su mnogi kao preslikani iz prošle igre, postoji i mnogo novih, na čije ćete se slabosti i snage morati brzo naučiti. Kao što smo već navikli, duše ubijenih neprijatelja na svakom nivou polako pune "kalež duša" koji vam, kad je napunjen do vrha, donosi neki nagradni predmet - najčešće novo i bolje oružje.

Da sve ne bi baš bilo trčkaranje po nivoima i klanje protivnika, svaki je nivo pravi labirint s nekoliko zadataka koje treba izvršiti da biste ga završili. Tu su ključevi za vrata koja treba naći, ljudi koje treba spasiti, kao i različiti predmeti koje valja pokupiti i upotrijebiti na pravom

Ako ste ikad zaigrali *Nightmare Creatures*, atmosfera nekih nivoa *Medievila 2* izazvat će u vas snažan deja vu osjećaj

mjestu. Osim toga, nivoi su sve samo ne mali. Dapače, toliko su veliki da ćete na svakom naići na mjesta gdje morati čekati nekoliko sekundi da se učita iduća dionica, što je osobina igara koju mnogi ne vole.

Zbrojite li sve - veličinu nivoa, mnoštvo borbi i kompleksne zagonetke, doći ćete do zaključka da je *Medievil 2* zapravo prilično teška igra - a je li uistinu tako?

Zapravo je. Čak i ako ste iskusan igrač, težina prvih nekoliko nivoa bit će sasvim pristojna, ubrzo ćete doći i do nekih na kojima ćete se morati stvarno pomučiti. Nasreću, mjesta na kojima je nužno precizno skočiti da ne biste izgubiti život, koja su nas toliko živcirala u prošlom nastavku, ovdje su rijetka i obično se daju zaobići po cijenu malo više borbe. Tako je barem taj element težine, koji ovisi o preciznom upravljanju kosturkom koji je sklon krivudanju u hodu, smanjen na minimum.

A TE KOSTI...

Unatoč činjenici da je posljednjih petsto godina proveo ležeći na kamenom odru, Sir Dan kao da je nabacio malo mase na svoje kosti. Ne, nije išao u teretanu, plod je to manjih izmjena što su ih na njem izvršili dizajneri. Ništa veliko ili jako uočljivo - tek, kosturko je oku ugodniji i ne "raspada se po šavovima" kao što se znalo ponekad dogoditi u prvom nastavku. Sličnu je transformaciju doživio i okoliš - nivoi su mnogo detaljnije modelirani, i više nije lako uočiti značajne predmete u prostorijama jer se ne ističu toliko kvalitetom grafike kao što je to prije bio slučaj. Ipak, sve su te promjene suptilne, kako bi igrači ostali zavarani dojmom da igraju onu staru igru, a razlike upadaju u oči tek ako nakon nekog vremena igranja *Medievila 2* ponovno pokrenete prvi nastavak. Najveća se vizualna razlika opaža u svjetlosnim efektima jer im je uistinu posvećeno mnogo pozornosti. Bila riječ o o upaljenoj baklji, vatri ili svjetlećim kuglama kojima vas protivnici gađaju, odsjaj na okolnim objektima će vas brzo uvjeriti da je ovo, barem po tehničkim karakteristikama, ipak igra najnovije generacije.

Uzmu li se u obzir sve navedene značajke, zaključak je da je *Medievil 2* nastavak u punom smislu riječi. Tehnički doređeniji, ali još uvijek vrlo blizak prvom nastavku, s većim nivoima, više neprijatelja i oružja, unatoč pokušajima programera da to prikriju - ne donosi ništa uistinu novo. Ipak, još je uvijek zabavan kao nekoć i jedinica te ne sumnjam da ga neće rado igrati i stari obožavatelji i oni kojima je ovo prvi susret sa simpatičnim hodajućim kosturom.

Tipični londonski zombi - čak na glavi ima i londonsku, kariranu verziju francuske beretke

Iako imam pištolj, mačevi ovih momaka su prilično opasni za moje krhke kosti, a ni oklopi im nisu od hrđavog željeza

Pazi leđa!

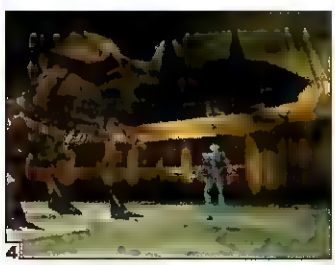
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Iako vrlo zabavna, ovo je ipak ista igra kao i ona prije dvije godine	8

1

2

3

[1] Kad se ovako popne, ne možete odoljeti da mu ne skočite na glavu i udarite ga, zar ne? [2] Tu su, dakako, i fontane života koje će vam vratiti energiju u stare kosti [3] Inventorij je zadržao stari oblik, ali se obogatio znatno većim brojem predmeta [4] Prvi BOSS dočekat će vas već na drugom nivou igre; mora se priznati da nije nimalo bezazlen



4

[1] U utrci će sudjelovati četvorica vozača, a na startu uvijek krećete s posljednjeg mjesta [2] Odlazak porscheom u grad, nešto slično uvodu u recenziju [3] Nagradno pitanje: Do ovoga je došlo zbog prevelike brzine ili loše preglednosti? [4] Iako su sve to Porscheovi automobili, nisu svi jednako brzi

Need For Speed Porsche Unleashed

NFS PORSCHE UNLEASHED

proizvođač EDEN
izdavač ELECTRONIC ARTS
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

Nakon posljednjeg NFS-a, u kojem su bili okupljeni najnoviji i najskuplji automobili tog vremena, pred nama je novi nastavak koji nudi automobile samo jednog proizvođača – Porschea

PIŠE Hrvoje Herceg

Zamislite ovo sliku: jutro je, budite se, ustanete iz kreveta, obavite uobičajene jutarnje poslove i nakon toga ulazite u svoj *porsche 911 targa*. Provozate se gradskim ulicama i otiđete do obližnjeg trkališta. Svoju "pitomu" 911-icu ondje zamijenite jednom brutalnom 935-icom od čije bi se snage i brzine mnogim automobilima današnjice zatresao postroj. Načinite nekoliko desetaka krugova da biste zadovoljili svoje adrenalinske potrebe, a onda sjednete u *911 turbo* da biste brže stigli kući i pripremili se za ručak. Za odlazak na ručak može poslužiti *boxter* ili *911cabrio*. Nakon ručka je ipak potreban predah jer bi u slučaju brže vožnje mogao promijeniti svoje stanište, zato slijedi opuštanje uz čitanje PSX-a :-). Opet pada lagana vožnjica i priprema za večeru i večernji izlazak. Odličan izbor predstavlja neki od starijih i klasičnijih Porscheovih modela, možda u kabrio izvedbi ako želite promatrati zalazak sunca u društvu bliske vam osobe. Ovaj uvod zasigurno predstavlja neispunjeni san mnogih ljudi i većina se ne bi bunila da barem na jedan dan može proživjeti takvo što. Da biste barem malo osjetili kako bi to moglo biti, zaigrajte novi nastavak NFS-a. Electronic Arts je za svoj posljednji uradak odlučio superbrze (skupe) automobile različitih proizvođača zamijeniti automobilima samo jednog. Za tu je ulogu odabran Porsche, poznati njemački proizvođač sportskih automobila. Otkupili su njihovu licencu tako da se *porsche* može pojavljivati samo u njihovim igrama (nije ga bilo u *Gran Turismu 2* - osim kao RUF). Porscheova licenca također znači da će se u igri naći svi ikada proizvedeni Porscheovi automobili. Njih oko pedesetak čini će sasvim solidan vozni park koji vam zasigurno nikada neće dosaditi (jedino ako više volite off-road :-).

Dim od guma upozorava nas da bi se dotični auto uskoro mogao zavrtjeti na stazi

NEOSTVARENI SNOVI, 1. DIO

No osim novog voznog parka, malo se toga promijenilo u odnosu na prethodnika. Dodano je nekoliko novina, poput novih modova igranja i novih staza, ali se sama igra nije promijenila. Zapravo, meni se čini da je situacija gora nego u High Stakesu. Kao prvo, grafika se nije

Vrlo loš vozni model znatno umanjuje igrivost novog NFS-a

MODOVI IGRE

Evolution mod • financijski dio igre. Kupujete automobile kojima se natječete u utrkama i osvajate novčane nagrade. Novac možete koristiti za popravak i doradu svojih automobila ili za nabavu novih.

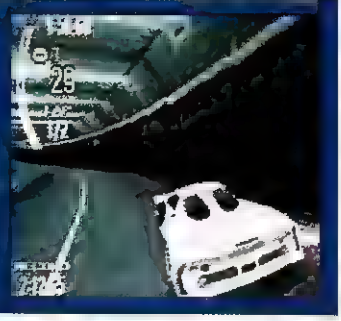
Quick race • možete voziti četiri vrste utrka: capture the flag, chase, race i time battle.

Tournament mod • natječete se u turnirima smještenim u različita razdoblja Porscheove povijesti. Pobijedom u turniru prelazite u višu klasu.

Porsche factory-driver mod • započinjete kao početnik u svijetu automobilizma. Trebate izvršavati različite zadatke (polagati testove) da biste postati Porscheov tvornički vozač.

POVIJEST NFS-A

Need For Speed era započela je prije četiri godine kada je prvi NFS ugledao svjetlost dana. To je svojedobno bila prva autosimulacija koja nam je ponudila mogućnost vožnje superbrzih i skupih automobila izvan staza. Nakon toga uslijedio je drugi nastavak koji je u priču uveo neke nove automobile i nova tehnička rješenja. Trojka je stigla godinu poslije, a njen je glavni adut bio, osim tehničkih poboljšanja, sustav policije koja vas je hvatala (sada je tu bilo više automobila), a uvedene su i policijske barikade i bušenje guma. Četvrti nastavak izgubio je brojčanu oznaku iz imena i dobio naziv High Stakes (zbog novog moda igranja). To je, po mojem mišljenju, a i po mišljenju mnogih, najbolji naslov cijelog serijala. Jedna od posebnosti što ih je ponudio bila je mogućnost da se nađete u ulozi policajca i jednom zauvijek strpate u zatvor sve luđake koji krše prometne propise.



gotovo uopće promijenila. Iako je prethodnik u trenutku izlaska imao jedan od najkvalitetnijih grafičkih enginea, u usporedbi s današnjim proizvodima on izgleda itekako inferiorno. Što se brzine igre tiče, ona jako ovisi o pogledu iz kojeg igrate - pri igranju iz prvog lica, igra naprosto leti, dok pri igranju iz trećeg lica, ide mnogo sporije. Zajednička značajka svih pogleda je nepreglednost prilikom vožnje. Neke je stvari na stazi gotovo nemoguće primijetiti, a i kada ih primijetite, najčešće će već biti prekasno, ali ćete zato oštećenja na automobilu vrlo brzo uočiti. Staze su sada mnogo lošije - lošije dizajnirane i nezanimljivije. Jednostavno to više nije to. Ubačeni su neki elementi koji znatno umanjuju ljepotu vožnje, poput nepotrebnih prepreka na sredini staze i nepreglednih zavoja. Katkad je gotovo nemoguće odrediti gdje staza završava i na koju stranu skreće, a njihovo učenje predstavlja nepotrebnu gnjavažu. Vremenski uvjeti koji će vas na stazi zateći bit će i ovdje raznoliki - doživjet ćete različite vremenske nepogode kao i izmjene dana i noći. Vožnja nekim stazama noću može predstavljati pravi pakao zbog već spomenute loše preglednosti koja je ovdje još izraženija.

NEOSTVARENI SNOVI, 2. DIO

Osim u tehničkom pogledu, gdje je *NFS Porsche Unleashed* podbacio, veliki korak unatrag učinjen je u pogledu igrivosti i atmosfere za vrijeme igre. Osjećaj za vrijeme vožnje je vjerojatno najgori u serijalu zbog neprirodnog ponašanja automobila. Očito je da je pristup izradi ovog nastavka bio u cijelosti arkadan, no dojam što ga NFS nudi je na razini jednog *Rally Crossa* ili *Test Drivea* - dakle, jadan. Kao što sam spomenuo, automobili se ponašaju neprirodno. Uostalom, tako se ponašaju i u spomenutim naslovima. Upravo zbog toga, taktika gas, gas i samo gas ovdje funkcionira besprijekorno dok vas ne zaustavi neka prepreka na stazi ili uz nju. Dakako, kao i svaki NFS nastavak, tako ni ovaj nije mogao proći bez policije. Iako sam tim dijelom igre bio u prošlom nastavku oduševljen,, ovdje sam njime bio iznimno razočaran. Policajci voze vrlo dobro, a ako pokušate napraviti trik iz prošlog nastavka i projuriti u suprotnom smjeru pokraj njih, bit ćete automatski uhvaćeni. Također je dovoljno da vas malo jače udare i igra je za vas gotova. Povežemo li to s lošim stazama i lošim voznim modelom automobila, natjeravanje s policijom ne predstavlja nikakav gušt. Osim s računalom, po starom dobrom običaju, možete voziti i s prijateljem. Taj je način igranja izveden sasvim solidno no zbog samih dojmova za vrijeme vožnje, neće vas predugo zadržati pred ekranom. Iako je već posve očito da novi NFS ima mnogo negativnih strana, postoje i neke pozitivne. Primjerice, igra posjeduje poveće količine FMV-a koje možete pogledati, pa ako već ne možete uživati u vožnji *porscheima*, onda ih barem možete gledati u svoj njihovoj ljepoti.

NFS Porsche Unleashed donosi premalo noviteta da bi stekao popularnost svojih prethodnika

BUĐENJE

Pogledamo li igru u cjelini, očito je da je Electronic Arts ovim proizvodom podbacio. Ne ponudivši nam ništa novo, izbacio je na tržište igru koja je u nekim segmentima čak lošija od svojih prethodnika. Većinu bih stvari bio spreman oprostiti, bilo da je riječ o grafici, zvuku, dizajnu ili kakvim drugim tehničkim detaljima, ali *NFS Porsche Unleashed* je najviše podbacio u svojoj igrivosti. Iako se NFS serijalu pripisivao arkadni karakter, meni su pripadajući naslovi uvijek bili zanimljivi za igranje. Za ovaj posljednji to ne mogu tvrditi. Svim ljubiteljima NFS-a i Porscheovih vozila savjetovao bih da pogledaju igru, ali neka ne očekuju previše, ostalima bih preporučio *NFS High Stakes* koji je po mojem mišljenju mnogo bolji.

Kolika li će samo šteta biti nakon ovog kroviranja?

Kakav li je to Porscheov automobil bez svjetala? Ni oni nisu kao što su nekoć bili ;-)

MIŠLJENJE

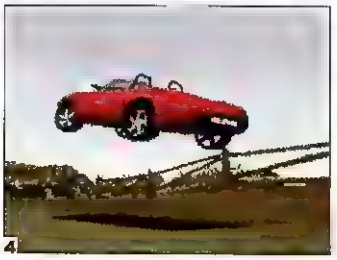
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3
U usporedbi sa svojim izravnim konkurentima, ovaj NFS djeluje jadno	6

1

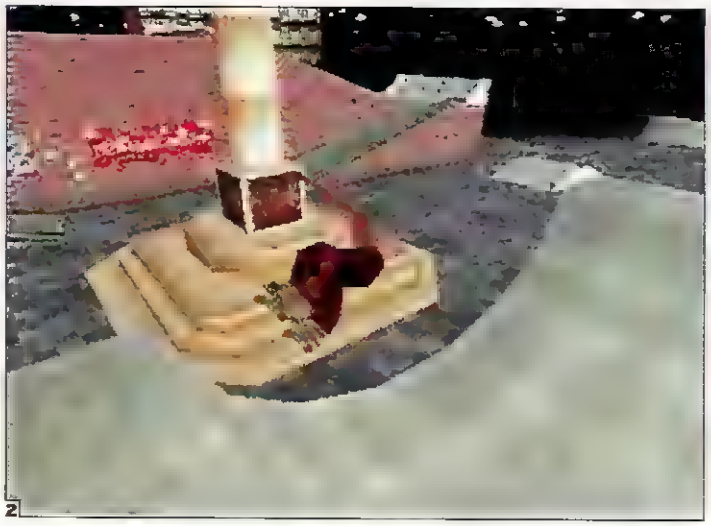
2

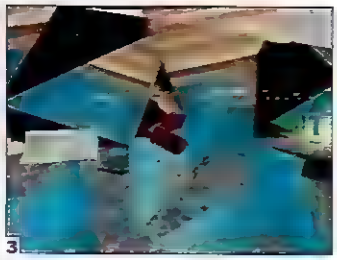
3

[1] Početak utrke na snježnoj dionici. Ovdje bi bolji bio kakav terenac [2] Naglo kočenje i okretanje pod ručnom može izgledati vrlo atraktivno ako je pravilno izvedeno [3] Koje li sramote. Odvezem se novim *porscheom* u grad, a kad tamo, nikoga da mi se divi [4] Da, dragi čitatelji, ovo je najnoviji Porscheov prototip automobila koji može letjeti



4





[1] Evo ga, 2 player mode. Ništa specijalno, nećete požaliti ako vam prijatelj nije u blizini.... [2] Ljepota grafike je morala biti žrtvovana zbog laganog pop-upa, no u igri i nije previše vidljiv [3] Pa i mali bugovi se tu i tamo moraju zalomiti :). Ma ne, ipak je to "prolet" kroz staklo [4] Još malo i završit ću u propeleru (helića u pozadini)

STREET SK8ER 2

STREET SK8ER 2

proizvođač MICRO CABIN
izdavač ELECTRONICS ARTS
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr SKATE SIMULACIJA
broj igrača 2
platforma PSX, PC, PI-SI, PICEK

Memory Card · Dua Shock Analog

Prošlo je dosta vremena otkako je izašla prva igra "ove vrste" za PSX. U međuvremenu, pojavila se konkurencija i skinula originalni *Street Sk8er* s trona.... 4 godine poslije SS se vraća u igru... PIŠE Danijel Milčić

E, *fak*.... Nažalost, u ovom broju ništa od recenzije jer sam ja, jelte, igrom slučaja izgubio CD.... Ova će recenzija biti više složena po nekim pričama i glasinama pa je nemojte ni slučajno uzeti zdravo za gotovo. Eto, zbilja mi je žao, sve sam pretražio, svaki CD u kući sam zabio u svoj PSX, ali ništa... [Danijele, uključi radio!] Uključim liniju.... liniju.... LINIJU!!!! U liniji je evo ga, jeb*!# pas ma* # TU JE... hm... da evo, našao sam CD, ipak. Zašto u liniji? E....

MAD FOR IT

Shootyz Grooveova skladba *Mad for it* poslužila je kao uvodna pjesma u prvoj animaciji, tj. videu. Video je totalno istrošena klasika - dakle, malo žešća mjuza i skateri koji vuku lude trikove. Sve to izmješano u gomili brzih kadrova koji traju oko 4 minute i evo je, gotova je uvodna animacija za SS. Nije super, ali nije ni razočaravajuća (pogotovo zbog dobro montiranih kadrova pri kraju), šteta samo što se nisu sjetili biti malo originalniji. No, ne kupujemo igru radi uvodne animacije... Evo nas! ... Free Skate... Opaa, tko si ti? Ja sam plod nečije (vrlo loše) mašte! Aha... vidim. Dakle, likovi su izmišljeni i postoje samo kao sličice u ekranu. Osim toga, samo ih je 4. Dalje! Daske su lijepe, ima ih dosta, no identične su za svaki lik i isključivo su "Powell". Dalje! Odjeća se ne može mijenjati, pa čak ni boja. Bliže! Load nivoa je, s obzirom na njegovu veličinu, prilično kratak. Zanimljivo je da tijekom loadanja možete birati pjesmu koja će vam svirati u igri, što je super jer netko voli neku pjesmu više, drugu manje, a to se definitivno odražava i na stil vožnje. Nakon odabira pjesme, potvrdite s "X" i igra može početi. Kamera će vam u nekoliko kratkih kadrova prezentirati stazu, a onda počinje odbrojavanje...

Hmmm.... Ova je iz neke beta-verzije, nema ni paralax....

U svakom nivou postoji određeno vremensko ograničenje koje možete produžiti stignete li do checkpointa

Istina je, Tonyja smo svi prešli barem 10 puta i više nam ga nije izazov ni žmirečki igrati, a ovo je, nakon njega, najbolja skaterska igra....

ARE YOU READY TO DO THIS?!

...reče Glavni. Tko je to? Vrlo iritirajući frajer kojeg zamišljam poput dosadnog krpelja koji leti iznad vas i nakon svakog vašeg pokreta provali neki urnebesno glupi komentar još glupljim "kričavim" glasom. U svakom slučaju, prije nego počnete, otidite u opcije i ondje ga isključite, učinit ćete si uslugu. Nakon šoka, okrenuh se oko sebe i primjetih - lijepe li grafike, detalja.... Postao sam sumnjičav. Ubrzo su se stvari počele poklapati, nešto je moralo

BLOW YOUR TOP

The best is yet to come.... kako bi rekli Ameri (?!) Napokon se netko sjetio staviti nam mjuzu na CD-u pa kad i ne igramo, možemo uživati u njoj. Dosad sam je sa svih igara skidao isključivo Action Replayom, no ovaj sam put toga konačno pošteđen - mogu uživati u čistom, izvornom zvuku. Vjerujte mi: ako ne zbog igre, ovu igru morate imati zbog soundtracka. Nisam uvjerljiv? O.K. čitaj dalje... 8stops7 - My would be saviour (jako podsjeća na Tool) i Satisfied, Ministry - 10/10, Showoff - Coalition, Citizen King - Better Days (šuga tipa «šuger rej ») i Under the Influence, Del the Funky Homosapien - Catch all this, Shootyz Groove - Blow Your Top i Mad for it (uvijek bili i ostali zakon (tx Borna)), Deftones - My own Summer Remix, The Chick Magnets - Fear of Girls, i na kraju, definitivno najbolji, Static-x - Push it.

SATISFIED

Osim nekih lošije iskopiranih stvari od kralja, SS2 je donio i neke neviđene inovacije. Kao prvo, već spomenuto razvijanje igrača po želji, no osim njega pojavio se i solidan replay s mogućnošću zaustavljanja ili usporavanja slike. Usporavanje je popraćeno zanimljivim efektom motion blura, tako da se čini da lik ostavlja tragove za sobom (slowmotion slowotiona, koja ironija). No najjača stvar tek slijedi. Level editor u kojem je moguće dizajnirati svoj mall park s ponuđenim objektima. Nažalost, površina za rad je dosta mala, ali svejedno, zadovoljavajuća....

Ne vjerujem baš da ovako zgleda glavna ulica u Rusiji, al' kaj sad, nek im bude, pa ovo je ipak "Fantasy RPG Skateboarding"

Ne podsjeća li vas ova slika na THPS? Ooooo da, o da, definitivno Tony, copy/paste radi....

Kul, kužiš, skršiš ono, sve, i dobi'š onak' još više bodova, e. Bodovi za uništavanje okoliša, nije li to "malo" .... glupo?

biti loše. Krenimo redom.... Nivoi su krasni, prostrani, puni svega i svačega, proporcije su tek tu i tamo promašene, no to se više odnosi na sitnice- preširoki hand rail i sl. I kod samog je dizajna promašena pomalo funkcionalnost prostora - trebao bi predstavljati neko javno mjesto, a zapravo je samo veliki skatepark (primjerice, put za pješake završava *drop inom* za rampu, ili stube na koje se nastavlja skakaonica nakon koje slijedi padina od nekih 5 metara, pa onda nek se ljudi šeću. Tenk posred nivoa da i ne spominjem)... No hajde, nije ovo simulacija hodanja nego vožnje skateboarda, a prostor će u tu svrhu poslužiti kao golemi skatepark dopuštajući vam izvedbu svih mogućih i nemogućih trikova. Svaki je nivo zamišljen kao staza s početkom i krajem, što po mom mišljenju i nije najsretnije rješenje, no nekima će se možda baš to svidjeti. U svakom slučaju, nitko vam ne brani da se okrenete i vratite na početak nivoa gdje se, primjerice, nalazi dobar *rail*... Na stazi ćete naći putokaze koji će vas odvesti do kraja nivoa. Između tih linearnih nivoa pojavit će se tu i tamo kratki nivoi u obliku natjecanja, gdje će vam na raspolaganju biti samo jedan veliki *half-pipe* na kojem ćete u određeno vrijeme morati postići što veći broj bodova. Igra je prilično igriva, ali (mora biti ali)... ima i svojih nedostataka. Prvo

Igra je prilično igriva, ali (mora biti ali)... ima i svojih nedostataka

ćete primijetiti veliku sporost kako na cesti, tako i u zraku, što prilično živcira i uvelike smanjuje realnost. Osim toga, padovi su poprilično neuvjerljivi (nema krvi), pogotovo s *raila* po kojem se *rastepete* kao da ste na podu, a ne na gredi promjera 3 cm. Fizika također tu i tamo ode u nepoznatom smjeru - primjerice, vožnja uz *rail* = vožnja niz *rail* (ili: možeš se šlepati uzbrdo po *railu* do mile volje)?! No nije sve tako crno. Već spomenuta grafika je, naglasimo još jednom, odlična :). Tu je i mogućnost izvođenja dosad neviđenih trikova, a jedan od meni najdražih, ali i jednostavnijih je *blunt, judo* ili pak *roast beef one-foot*. Svaki lik ima svoje trikove i stil vožnje. Bodovanje je dosta nepravedno, npr. za *frontflip to mute* ćete dobiti oko 720 bodova, dok će neki običan grab 720 dobiti i do 2000. No koliko god bodova dobili, možete ih isto toliko i izgubiti jer vam svaki neuspješno izveden trik donosi negativne bodove koji se oduzimaju od ukupne sume. To je O.K. jer ste tako više motivirani i trudite se svim snagama ostati na nogama. Sam *Copetition* mod je poprilično lagan, *easy* nivo proći ćete za 15-ak minuta, dok će vam za cijelu igru, uz malo truda, nekoliko sati biti dovoljno... Na kraju ćete shvatiti da je cijeli vaš trud uložen u jedan prosječno kratak filmić u kojem se vide ne tako brutalni padovi. Napredujući kroz igru, vaš će lik dobivati bolje sposobnosti. Dobit ćete, primjerice, 10 bodova koje ćete slobodno moći potrošiti na bilo koju njegovu osobinu i na taj ga način razvijati po želji, što je jedna od boljih novina u žanru. Svi znamo otkud je potekla osnovna ideja, ali što sad. Ja uvijek velim: O.K. je nekog *bajtat*, ali samo ako to napraviš bolje. Igra udvoje? Bolje da je nisu ni radili. Natjeravanje po nivou - tko prije skupi 5 kutija, pobjednik! Patetično. Ali bar su svi frameovi ostali na mjestu.

CATCH ALL THIS

Iako sam nakon THPS-a postao vrlo kritičan, ova je igra O.K. i uspjet će vas zadržat jedno vrijeme pred ekranom. Istina je, Tony'a smo svi prešli barem 10 puta i više nam ga nije izazov ni žmirećki igrati, a ovo je, nakon njega, najbolja skaterska igra.... Šećer sam čuvao za kraj. "Zašto u liniji"? E... Cijeli soundtrack igre moguće je čuti na liniji, jednostavno ga ubacite i ona će prepoznati audiozapis na njemu. Eto, igra i sountrack za istu cijenu. Dobar *dil!*

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	5

Ako nemate nijednu skate-simulaciju, moja preporuka je THPS. Ako ste ga prošli, zaposlite prste na SS-u 2....

7

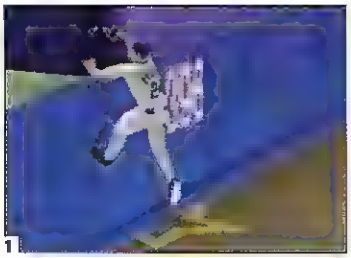
1

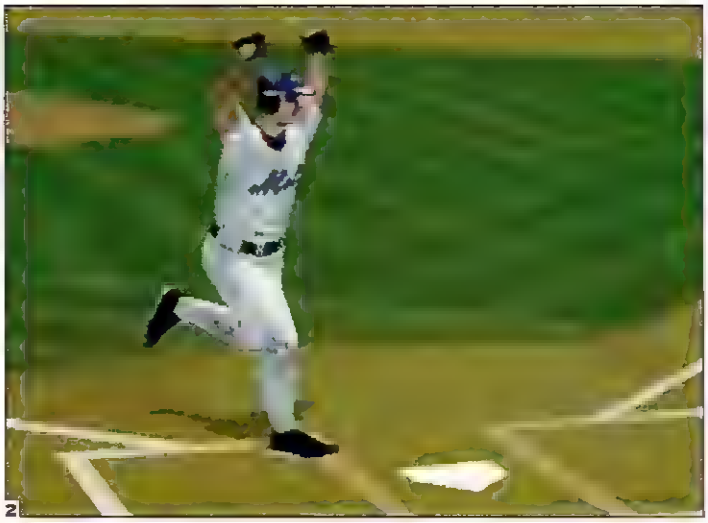
2

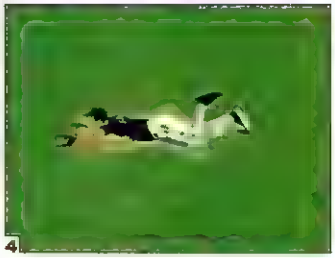
3

[1] Kapa mi je preko očiju, no važno je da sam totalno vruć i da mi Mjesec bljeska iza ramena [2] Bez ruku, bez nogu, bez skatea.... bez majice [3] Ova je pjesma zakon. Pazi sad, gitara, bubanj, sad će vokal.... Danijel! Slika! Aha... i ona je isto dobra [4] Ne, ne, ovo definitivno ne izgleda ovako, tu još mora doć tekstura i malo se treba smanjit agresiva na ovim kričavim bojama i...

4







[1] Loptice, stani, kuda ćeš... [2] Lagano, da ne kažem bahato, optrčavanje baza. Bit će da je riječ o *home runu* [3] Grafika je u Tripleplayu doista sjajna. Uostalom, uvjerite se i sami [4] Plivam ti ja, plivam, kad ono - more potpuno pozelenjelo. Prava ekološka katastrofa!

Triple Play Baseball 2001

TRIPLE PLAY BASEBALL 2001

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SPORTSKA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card Dual Shock Analog

Znao sam! Na red je kad-tad morala doći i kakva bejzbolska simulacija. To je bilo neizbježno! Dugo sam strepio, iščekivao, skrivao se, ali pomoći nije bilo. Na poslijetku sam se ipak primio igranja i ... PIŠE Igor Ixa Milanović

Na početku jedno pitanje. Koliko hrvatskih playstation-igrača, među koje svrstavam i moju malenkost, zna pravila bejzbola? O.K., svi smo mi čuli za Babe Rutha, znamo i što je to "home run", ali koliko zapravo poznajemo igru koju Amerika jednostavno obožava? Malo? Malo je reći malo. Ja, primjerice, nisam imao pojma što je to baza, strike, inning ili pitcher. Sada znam. Zahvaljujući TPB2001. Igrajući ga i učeći usput, jedna mi je činjenica postala potpuno jasna: nekome tko obožava bejzbol EA Sportsova simulacija zacijelo mora biti sjajna. Meni je dovoljno i to što me je, kao sportskog "tradicionalistu" (ja bih radije kakav nogomet, košarku, eventualno hokej...) zainteresirala za b-ball.

Suče, kupi si naočale! Uhvatio sam lopticu, stvarno jesam!

Prva je baza obranjena, loptica je sigurna u McGwireovoj rukavici

EA KLASIKA

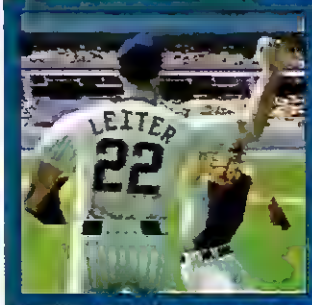
Ne trebam niti napominjati da se EA Sports potrudio osigurati za TPB2001 sve potrebne licence ne bi li virtualni igrači u igri nosili prava imena, igrali u stvarnim momčadima, nosili autentične dresove i, naposljetku, igrali utakmice na već tradicionalno sjajno renderiranim stadionima. Izbornici izgledaju upravo "EA Sportovski": pregledni su, jasni, i prepuni igraćih opcija. Čeprkajući po njima, uvidjet ćete da je moguće odigrati cijelu ligašku sezonu ili samo doigravanje, natjecati se u izvođenju *home runova*, *draftati* svoju ekipu od prvog do posljednjeg igrača ili je pak sučeliti s odabranim *all-star* timom. Odabravši momčad i način natjecanja i upoznavši se s osnovnim pravilima (*thanx Chief*), krenuo sam, pun entuzijazma i vjere u početničku sreću, u odigravanje svoje jubilarne, prve, bejzbolske utakmice.

Čini mi se da je ljubiteljima kvalitetnih sportskih simulacija dovoljno reći: proizvođač je EA Sports

UDARI ME NJEŽNO

Po ulasku na virtualni teren, prvo što sam zapazio bila je sjajna grafika. Uistinu sumnjam da se grafičke mogućnosti "stacije" mogu iskoristiti bolje nego što su to u TPB2001 napravili programeri EA Sportsa! Likovi igrača, animacije veselja i optrčavanja baza poslije *home runa*, izgled stadiona - sve je doista iznimno. Velika je pozornsot posvećena detaljima, prepoznatljivosti igrača i osobitosti njihovih facijalnih tekstura, simuliranju realnih vremenskih uvjeta tijekom utakmice i osvjetljenju. Posebna su poslastica Tripleplaya tzv. signirani potezi, doslovce preslikani od bacača i

A KAKO NAMJESTITI TRAJANJE UTAKMICE?



Nikako! Naime, za one koji ne znaju (a i ja sam donedavno pripadao društvu) trajanje bejzbolske utakmice nije vremenski ograničeno, niti vrijeme ima bilo kakav uticaj na tijek zbivanja na terenu. Susret je jednostavno podijeljen na odreden broj inninga, obično 9. U svakom od njih naizmjence branite svoje baze, ili pak osvajate suparničke, to jest - napadate (e, to je ono kad u ulozi pitchera pokušavate izvesti home run i optrčati sve protivničke baze). Ova vremenska neograničenost ima i svojih "loših strana", utakmica katkad zna potrajati i po nekoliko sati!

NAPUCAJ GA SAD, NAPUCAJ GA SAD...

Vrlo zabavna arkadna opcija u TPB2001 je Big League Challenge. Natječete se pokušavajući izvesti što veći broj home runova, a udaljenost loptice koju ista dosegne uslijed uspješnog udarca nosi i bonus bodove. Idealno za uvježbavanje udarača za "ozbiljne" utakmice. No prava je poslastica odigravanje Big League Challengea na extreme jakosnom nivou, u kojem udarači ne samo da moraju izvesti home run (kao da je to tek tako) nego moraju pogoditi i mete iza zaštitne ograde stadiona. Pogodak u policijski automobil koji krstari po obližnjoj cesti donijet će vam posebne bodove. A o užitku da i ne govorim!

Još jedan *home run*. Mislite li da ga je lako izvesti - pokušajte

udarača kao što su (bili) Babe Ruth, Kewin Brown, Mark McGwire ili Norman Garciaparra! Nisam imao prigodu gledati dotičnu gospodu u akciji, ali uopće ne sumnjam da su programeri EA Sportsa uspjeli vjerno prenijeti glavne crte njihove bejzbolske osobnosti u igru. Osim toga, potrudili su se i samu igru učiniti što preglednijom. Primjerice, udarena loptica iza sebe ostavlja plavu ili crvenkastu "izmaglicu", ovisno o snazi kojom ju je "batter" raspalio, što bitno olakšava njeno praćenje i eventualno hvatanje. Ako ste, poput mene, bejzbolski početnik, ovaj će vam "ukras" biti od velike pomoći tijekom igranja, ali će, isto tako, obožavateljima tog sporta nesumnjivo umanjiti osjećaj realnosti. Odlično izvedene i postavljene kamere su još jedan od neospornih aduta Tripleplaya. Potpuno su prilagođene akciji na terenu (pa čak i izvan njega) i sasvim nenametljivo prate zbivanja tijekom utakmice.

SANJAJU LI ANDROIDI ELEKTRIČNI BEJZBOL?

Umjetna je inteligencija na vrlo visokoj razini i budite sigurni da računalno vođeni protivnik neće lako "pasti" na vaše trikove, lukavo izvedena bacanja ili "egzotične" udarce. Namučit ćete se za svaki bod čak i na najlakšem, *rookie*, nivou igrivosti (barem ja jesam)! Lopticu možete bacati na četiri različita načina i svakome od njih odrediti jačinu i smjer izbačaja. Kombinacija je podosta, ali bih vam savjetovao da bacanja kojima jednom uspijete izvesti "strike" ne ponavljate stalno, jer će vas udarač vrlo brzo pročitati i eto - *home runa*. Udaranje loptice u fazi napada treba dobro uvježbati jer izvesti dobar i dalek udarac, da ne kažem *home run*, nije lagano. Nipošto nije, vjerujte mi na riječ! Ispunivši određene zadaće tijekom igranja utakmica (uspješna statistika, uzastopni *home runovi* i sl.), bit ćete nagrađeni poboljšanjima pojedinih atributa igrača vaše momčadi, "otključavanjem" legendi iz povijesti bejzbola kojima ćete moći osnažiti svoju ekipu, ili novim stadionima. Jedno od najčudnijih i najzabavnijih mjesta na kojima možete zaigrati bejzbol nakon što ga otključate je zasigurno "svemirski park", igralište s vrlo slabom gravitacijom! Pa da vidim tko je kralj *home runova*!

Grafika je u ovoj igri natjerala je mogućnosti dobre stare "stacije" do njenih krajnjih granica

ZVUCI GRMLJAVINE

Ni zvučna slika nimalo ne zaostaje za vrlo visokim standardima koje su sami sebi nametnuli programeri EA Sportsa. Zvuk udaranja loptice palicom, reagiranje pub ike ili pak "uraganska" grmljavina koju sam tu i tamo imao sreće čuti prigodom izvođenja ponekog od svojih (pre)rijetkih *home runova* su uvelike uveseljavali moju malenkost klonulu duhom uslijed prilično loše igre tijekom utakmica. Moje su skromno znanje upotpunjavali i komentatori koji su svojim opservacijama, zaključcima i pokojom bezazlenom (nadam se!!) sprdnjom ukazivali na taktičko-tehničke pogreške nesretne mi ekipe. Hvala im! O kontroliranju u TPB-u 2001 ne bih mnogo. Intuitivno je i nakon faze prvotne lagane zbunjenosti prilično precizno i logično postavljeno. Ukratko, kad pohvatate sve konce, moći ćete sasvim pristojno upravljati svojim novostečenim bejzbolskim prijateljima.

SVAKI POČETAK JE TEŽAK

Malo-pomalo, mic po mic, i nepopravljivi je sportski purist Ixa upio prva znanja i iskustva bejzbola pomoću TPB-a 2001. Ne tvrdim da sam stručnjak, to nikako, ali ću odsad sa zanimanjem odgledati pokoju utakmicu na DSF-u. A vi? Zanima li vas bejzbol, željeli biste se okušati u nečem novom, dosta vam je nogometa i košarke (meni nije), pokušajte s *Triple Play Baseballom 2001*. Poslovična će vas EA Sportsova kvaliteta u izradi sportskih simulacija zasigurno sasvim približiti ovom zanimljivom i prosječnom Hrvatu prilično nepoznatom sportu. *Come on and strike*!

Udaraču se baš i ne ide iz igre nakon što ga je vještim bacanjima s terena izbacio bacač

Dragi gledatelji, bio je ovo trostruki *axl*. Da "partnerica" nije lagano zaorala po terenu, proglasili bismo ga upravo savršenim!

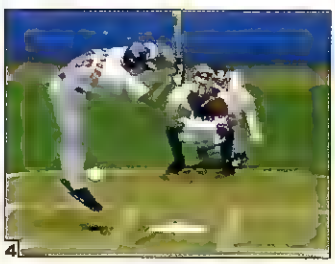
MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Najbolja bejzbolska simulacija? Ne znam, meni se svidjela.	7

1

2

3



4

[1] Baza je sačuvana doslovce u posljednji trenutak [2] *"Dont puš mi koz ajm klouz tu di edž, ajm trajing not tu luz maj hed..." Yo!* [3] E, sad mi je stvarno dosta svega, ova utakmica traje već satima. Evo vam palica, pa igrajte sami [4] Vjerovali ili ne, ovo je bio pogodak lopticom u nezgodno i iznimno bolno mjesto. Da, ovdje se i to može

RECENZIJE Star Wars: Force Commander • Need for Speed: Porsche 2000 • Soldier of Fortune • F1 2000 Thief 2 • Star Trek: Armada • Gunship! • Majesty • Die Hard Trilogy 2 • CROC 2 • Risk 2 • MS Flight Sim 2000

HACKER

BROJ 60 TRAVANJ 2000. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS [illegible] IM SE IGRA

INTERVJU
Fragile Bits
Pričali smo s Hrvatima koji su napravili point'n'click avanturu!

REPORTAŽA
Quake turnir
Krvavi sraz naših novinara i Hackerovih čitatelja u Čakovcu

INTERVJU
Mats Grahm
producent igre Ground Control
Najnovije informacije i slike iz prve ruke

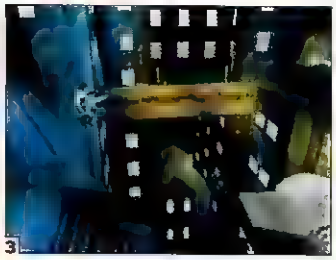
NAJAVLJUJEMO
Star Wars: Obi Wan, Sacrifice, Euro 2000, Elder Scrolls: Morrowind...

PRVI PRIKAZ
WARCRAFT 3

NOVA KONZOLA
Microsoft X-Box
Počeo je otvoreni sukob Sonyja i Microsofta za vaš dnevni boravak

IZ HOLLYWOODA
Tomb Raider The Movie
Konačno je odlučeno: Angelina Jolie će biti filmska Lara Croft!
Detaljnije na str. **108 i 109**

ISSUE 60 APRIL 2000
9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM



[1] Borba udvoje protiv droida negdje u povijesnim bespućima Naboo močvara **[2]** Lako za borbenog droida, ali Darth Maul će biti nešto veći problem **[3]** Likovi mogi i skakati, ali taj pokret zahtijeva posebna uvježbavanja **[4]** Mladi Obi Wan Kenobi pokazuje droidu što misli o njemu kao hrpi čipova

Star Wars: Jedi Power Battles

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

proizvođač LUCAS ARTS
izdavač LUCAS ARTS
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr JEDI AKCIJA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card Dual Shock Analog

Želite biti Jedi barem na jedan dan? Čestitamo, dobili ste jedinstvenu priliku. Davna i daleka galaksija čeka na vaš mač...

PIŠE Amar Rešić

Ova velika hrpa metala jedva čeka iskušati svu snagu svjetlosne sablje

E, da mi je biti Jedi... Da čuvam svemirski mir, svemirski poredak, svemirsku čast, da u slobodno vrijeme sretnem pokoju mladu, a kad me upita: "Što radiš u životu?", da joj kažem: "Ma, ja sam ti Jedi.", pa da se ona odmah zaljubi u mene, pa da mi vrijeme postane malo manje slobodno, i sve tako nešto.
Kad bih imam još i svjetlosni mač pa da s njim sječem sve ono što sječu zahtijeva, od glupih Imperijanih droida pa do pravih neprijatelja, a da znam da ne mogu poginuti, jer Jedi ne pogiba, nije on bilo tko, on je Jedi!
I da se oblačim u plahte, jer u tom se najbolje osjećam, a mogu se i najslobodnije kretati, pa je i sječa jednostavnija. Da budem pošten, iskren, odan, napredan, istrajan i radišan, kao i svaki pravi Jedi, skromniji od koliba na Tatooinu i hrabriji od učitelja Yode. Da mi broj mitoklorana premašuje 15 000, jer bez 15000 mitoklorana nema ni Jedija, a ja jesam Jedi, pa ih imam i više, negdje oko 17 543, nisam baš brojao, ali toliko imam sto posto. A tek Sila! Pa kad je sa mnom, da mi nitko ništa ne može, jer Sila je to, braco, nije to bilo što, a kad je Sila u pitanju, onda nema labavo. Možeš ti htjeti ne znam što, ali kad te Sila uzme, neće biti dobro pa da si ne znam koliko velik i jak, mamu ti poljubim! Eh, da je biti Jedi... Ali, nažalost, Jedi ne mogu biti, no mogu igrati ovu igru i pretvarati se da jesam, barem na pet minuta, ili koliko već.

NON-STOP EKŠN

Jedi Power Battles se potpuno oslanja na prvi, ujedno i posljednji snimljeni nastavak Star Wars heksologije, "The Phantom menace". Za razliku od prije izašlog istoimenog naslova, JPB nije avantura, nego čista akcija tipa "sve što ti se nađe na putu sjeci, razbij, masakriraj u ime Sile, pravde, Yode i tate Lucasa". Odabirom jednog od likova (svaki specifičnih borbenih osobina i boje mača), a prateći poznati nam scenarij, započinjete avanturu čiji je konačni cilj osloboditi Naboo, a Darth Maula poslati na trg Sitha preminulih u borbi protiv Jedija. Od broda Trgovačke Federacije preko močvara Nabooa, planeta Tatooine pa sve do mjeseca Coruscanta i konačne borbe sa zlikovcem crveno-crnoga lica, ubijat ćete mnogobrojne neprijatelje, skupljati bodove, iskustvo, a najzanimljivije je što ćete u JPB-u moći istodobno uživati s prijateljem, djevojkom ili za borbu raspoloženom bakom. Skupna borba je dobrodošlo osvježenje u svijetu igara namijenjenih igranju za samo jednog čovjeka pa tako možete, kad vam god dosadi ganjati aute ili igrati nogomet, uzeti mač u ruke vičući "ubij, ubij, ubij droida, droida, droida! " Ukratko, Jedi Power Battles nije svjetsko čudo od kojeg zastaje dah, ali je sigurno jedna od najzanimljivijih igara iz Star Wars serije. Dobra grafika i mogućnost igranja udvoje učinili su taj naslov potencijalno zanimljivim za sve koji, osim neprekidne akcije, ponekad žele iskušati kako je to biti Jedi. A da nije loše, nikome ne treba posebno objašnjavati.

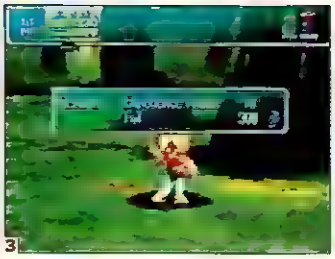
Ja sam Jedi, pustite me unutra!!!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Bolje bi upravljanje donijelo i veću ocjenu	7

JPB TURNIR

Kako bi što više popularizirali naslov, ljudi iz Lucas Artsa dosjetili su se i organizirali natjecanje u JPB-u. U kamioncidu oslikanom poznatim likovima kriju se konzole na kojima se mladi Ameri natječu tko će biti bolji Jedi. Turneja obuvaća desetak najvećih gradova, a pobjednik, nažalost, neće moći oženiti krajicu Amidalu, ali će se barem moći hvaliti da je baš on najbolji Jedi. Pa, sretno mu bilo i neka je Sila s njim.



[1] Ova startrekovska ljepotica je iz uvodne animacije. Ne nadajte se sličnom u igri! **[2]** Glavni baužvakač prošlog nastavka. Sliči na aliena. I žensku iz povijesti **[3]** Pobjedničko slavlje s uzvikom. Digitalizirani govor nalazimo samo u borbama **[4]** Eh da, to je ono; pogledajte svoj odraz u vodi i uživajte u grafici. Ma revolucija!

Star Ocean: The Second Story

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

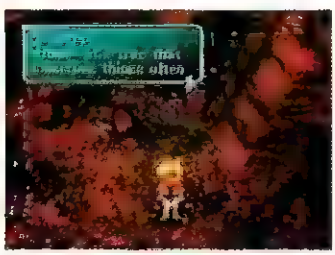
proizvođač TRI- ACE
izdavač ENIX
inačica PAL
datum izlaska SVIBANJ
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card Dual Shock Analog

Igram ja tako sve te silne RPG-ove što su se nakotili u posljednje vrijeme i sve nešto razmišljam o beneficiranom radnom stažu. Bili oni dobri ili ne, svima im je zajedničko da traju barem pedesetak sati, a svaki nam nudi (što rezignirano ustvrđujem) mikroskopski pomak od potonjeg PIŠE Danijel Reškovac

Glavni junak iz prošlog nastavka sada je admiral svemirske flote i moj tata. Ah, kako vrijeme brzo prolazi...

Podsjeća na FF7, je l' da?



Pritisneš gumbić i nađeš se u nekom drugom svijetu. Nije to ništa originalno; tu foru koristim svaki put kad se pojavim na kućnom pragu s nekoliko dana zakašnjenja

Zavrijeđuje li i novi *Star Ocean* našu cijenjenu pozornost? Svakako. Samo što mi se svi ti novi RPG likovi lagano miješaju u žitku masu neprepoznatljivosti. Sve u ovom svijetu postaje vrlo predvidljivo i odrađeno po davno zacrtanim pravilima. Ako će se naši japanski prijatelji i dalje držati poslovice da ne mijenjaju konja koji dobiva, bojim se da nas na PS 2 konzoli očekuje velika dosada. Neshvatljiva je činjenica da je lakše usavršiti i napraviti novi hardver koji će ubrzati i napucati grafičke i ine mogućnosti neke konzole i igara na njoj, negoli se usuditi na novi inovativni korak. Nastavi li se ovako, dobit ćemo razvučenu trakavicu solidnih RPG-ova kojima više nećemo znati ni ime (kod mene je to postala česta pojava, a kod vas?) i naš omiljeni RPG žanr će zapasti u krizu svakidašnjice (ili krizu srednjih godina, ili što ti ja znam...).

DIVNOG LI POČETKA...

A zašto sam ja odlučio lomiti koplja baš na *Star Oceanu*? Zato jer je na početku možda i previše obećavao. Ukratko, igru je radila ekipa iz tri-Acea koja je surađivala i s programerskom kućom Links. Zvuči poznato? Baš i ne, ali RPG manijaci će se sjetiti da je Links radio na animacijama i grafičkoj obradi u *FF-u 7* i u sva tri *Shining Force* nastavka. Rezultat prakse japanskog tjeranja do granica savršenstva i iskustva vidi se čim *Star Ocean* počne grabiti uvodne korake na našoj konzoli. Gledajući uvodnu sekvencu, dugo sam razmišljao jesam li ikad vidio bolje i ljepše animacije u nekoj igri. Predivni SF svemirski pejzaži s, doduše, već pomalo isfuranim motivima i kadrovima, ali uz bok Odiseji, Star Warsima ili Star Trekovima. Savršeno! A onda počinje igra... A u njoj sve već viđeno i znano. Vraćamo se na sprajtane likove koji živahno skakuću po lijepim prerendanim pozadinama i s njima su u "šaka u oko" kontrastu. Grafičke zanimljivosti po kojima bi ova igra trebala ostati upamćena su slatko napravljeni gradovi i sela s odličnom perspektivom i kadriranjem. Da svaki objekt u igrama ima svoju sjenu, dosad nismo ni znali. U *Star Oceanu* vaš će lik, prošavši blizu neke kuće, biti malo zatamnjen uđe li u njenu sjenu, a vi ćete se pitati kako da vam to nije već prije nedostajalo. Teče li veselo selom vijugavi potočić, u njem će se ogledati obrisi obližnjih kuća. Kako slatko! Ali najveće iznenađenje predstavlja pojavljivanje vaših likova uz vodu koja će ih vjerno zrcaliti. Ha, fora iz *Diabla*, reći ćete, ništa revolucionarno, pa ipak rijetko viđeno u igrama ovog tipa. Eto toliko o grafičkim novitetima. Grafički je igra vrlo slična legendarnoj FF sedmici, a na nama je da odlučimo hoće li imati i njenu privlačnost.

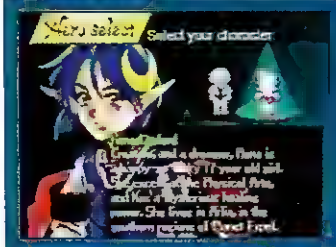
Ako ništa drugo, *Star Ocean* ima rijetko viđenu i vrlo impresivnu uvodnu animaciju

Tražimo li uporno nešto novo, naći ćemo ga i u izvedbi borbe. Grafički su to opet likovi od spriteova koji jurišaju na protivnike, ali u realnom vremenu. U početku će vas ova hereza u RPG svijetu malo i naljutiti, ali jednom uigrana znatno ubrzava fajt pa se nitko neće žaliti na predugo trajanje animacija čarolija, pa čekanje, čekanje... Zapravo, batlle sustav je moguće namjestiti na tri

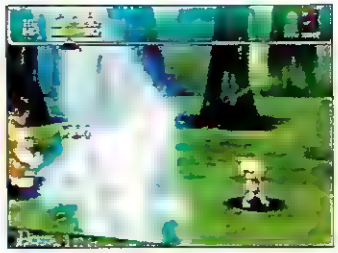
NEVERENDIN' ŽVAKA

Da bi se izbjegla linearnost igre i da bismo mogli lutati do mile volje, prije svakog ulaska u grad pojavljuje se ikonica "private action". Pritiskom kvadrata - ⓒ - neometano ulazimo u grad i radimo što hoćemo, neovisno o scenariju. Prava anarhija!

IL' ĆU ĆEVAP IL' ĆU PLJESKAVICU...



Ma zamisli, *Star Ocean* se može igrati s dva različita lika. Ne, nemojte se nadati previše, ova dva lika će se sresti odmah poslije nekoliko uvodnih scena i sve će dalje biti isto. Ipak, nije ovo *Resident Evil*, ali mi se ne možemo žaliti da nismo imali slobodu izbora. Druga stvar koja je u igri "originalna" jest *zbirka zvukova* u glavnom izborniku. Što li je to, pitao sam se na početku, da bih se tek nakon nekoliko sati igranja vratio u nj i otkrio da je to hrpa onih hu-ha borbenih povika koje vaši likovi provaljuju u borbi. Jeftino, nema što!



Ako se brzo ne priviknete na borbeni sustav, mogli biste završiti kao egzotičan začin

Još jedan svemirski kadar koji pridonosi atmosferi odlične animacije koja pridonosi atmosferi bezlične igre

razičita nivoa - prvi s osnovnim komandama za početnike, drugi, malo teži za napredne i treći za one koji sve žele imati pod svojom kontrolom. Ne bojte se, samo na početku izgleda komplicirano i prebrzo, nakon desetak sati već ćete se naviknuti. Osim već standardnih exp. bodova što ih vaši likovi zarađuju u borbi, u Star Oceanu se osvajaju i bodovi kojima purite različite sposobnosti. One ionako ne ovise o likovima, a njihove osnove mogu se naučiti u posebnim shopovima u gradu. Tako teško zarađene bodove moći ćete taktički rasporediti u nešto što ja baš i nisam sasvim skužio, a vašim bi likovima trebalo dati različite moći, od kuhanja i liječenja biljem do boljeg zapažanja i uživanja u umjetnosti. Hm, kako od jednog RPG-a napraviti poseban predmet na faksu. U borbama se uče i specijalni napadi kojima šorate protivnike. Kad upravljate s četiri

Nostalgičari za FF-om 7, evo igre za vas

lika na bojnom polju (u škvadri vas može biti i do osam, ali ne i u borbi), moći ćete kombinirati i udruživati specijalne udarce likova te drmati super specijalsima. U svakom slučaju, *Star Ocean* je uspio napraviti borbu koja sliči na pravi akcijski fajt i kasniju raspodjelu bodova, što je prava filozofija.

SVE NA SVOME MJESTU

Vaša potraga i neizbježno spašavanje svijeta vodit će vas kroz mnoštvo originalno napravljenih gradova i sela gdje ćete se u shopovima moći opskrbiti svim stvarčicama potrebnim svakom pravom RPG-igraču. Napokon spremni, izlazite na 3D kartu koja je, opet, vrlo slična onoj u FF-u 7, što znači da sadrži mnogo skrivenih lokacija, spilja, dungeona i različitih podmisija. Zauzevši dva diska, Star Ocean nudi mnogo za vidjeti i odigrati i, dakako, pedeset sati zabave. Sa svojim prekrasnim animacijama, dobrom grafikom, prosječnom glazbom, mrvicu digitaliziranog govora i manje-više standardnim gameplayem, Star Ocean bi za neke mogao biti pogodak u sridu. Kombinira sve već viđene i provjerene klišeje u žanru, nekima dodaje i nešto novoga pa sve to zajedno ljepo miješa. Odigrat ćete ga jedanput, ali više od toga ne. Nemojte misliti da ga kudim i pljujem. *Star Oceanu* uopće ništa ne fali. Šteta što se ne mogu otrgnuti misli da je sve to premalo i nedovoljno. Možda smo stvarno postali razmaženi, a možda je i vrijeme da se napokon popnemo na novu stubu i otvorimo novu eru u RPG-svijetu.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Zašto imam dojam da mi u svemu tome nešto nedostaje?	8

[1] Samo vi napadajte i pucajte na vrata. Ja branim i ono neobranjivo **[2]** Malo podsjeća na FIFU, zar ne? **[3]** Detalj prije početka susreta. Obratite pozornost na autentične reklame kojima su okićene ploče oko travnjaka **[4]** Atmosfera svojstvena za okršaje u Ligi prvaka: prepuno gledalište i "nabrijano" borilište

UEFA Champions League season 1999/2000

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

proizvođač SILICON DREAMS
izdavač EIDOS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-8
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

VRATARI ILI SUPERMENI?

Jedna od najvećih zamjerki u domeni igrivosti UCL-a 99/00 odnosi se na vratare koji su gotovo nesavladivi, što samo po sebi ne bi bilo loše da nije "visokopropusne" obrane koju nije odveć teško izigrati i naći se u prigodi za zgoditak. Prilično frustrirajuće i nerealno izgledaju brojne situacije jedan na jedan u kojima vratari gotovo bez iznimke izlaze kao pobjednici.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Šteta što igrivost nije na razini ostalih komponenti u igri	7

Virtualna Liga prvaka, drugi put! Klap! Je li se štogod promijenilo u odnosu na ne baš sjajnu prošlogodišnju inačicu? Jest, no hoće li to biti dovoljno za konačni trijumf? Paaa... PIŠE Igor Ixa Milanović

Ovogodišnja se Liga prvaka polako bliži svome kraju. Polufinalisti su poznati, preostaje nam još uživati u završnim susretima koji će iznjedriti novog klupskog prvaka Europe u nogometu. No za ljubitelje "stacije" uzbuđenja bi tek trebala započeti.

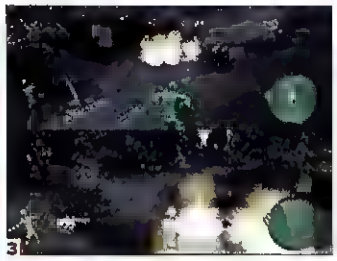
Eidos je objavio nastavak svoje prošlogodišnje *nogoloptačke* simulacije koja u svome nazivu ponosno ističe dobro plaćenu povezanost s "najjačim klupskim natjecanjem na svijetu". UEFA-ina je licenca zasigurno i glavni adut UCL-a 99/00 jer su svi momčadski dresovi autentični i u igru preneseni do najsitnijih detalja (osim sponzoriranih reklama), susreti se odigravaju na "pravim" stadionima, a sastavi momčadi su pedantno ažurirani i po svoj prilici sastavljeni prema registraciji igrača koju svaka momčad dostavlja UEFI prije početka natjecanja u Ligi prvaka. Svoje nogometne favorite možete potražiti i među klasičnim ekipama iz povijesti natjecanja, koje su zastupljene i u ovoj inačici UCL-a, ovaj put uz mogućnost odigravanja utakmica s unaprijed zadanim scenarijem, ali i stvoriti različita natjecanja u kojima legende europskog nogometa možete sučeliti današnjim momčadima.

MALO SVJEŽINE...

Jedan od najvećih kvalitativnih pomaka UCL-a 99/00 u odnosu na prošlogodišnju inačicu je ostvaren u sjajnim komentarima utakmica za koje su zaduženi legendarni Brian Moore, Clive Tyldeley i Kevin Keegan! Momci svoj posao rade uistinu izvanserijski i kad bismo u ocjenjivanju igara imali posebnu ocjenu za zvuk, UCL 99/00 bi se opasno približila desetki. Pridodamo li tome i Bob Wilsonovu "post-match" analizu susreta, cijela igra dobiva vrlo televizičan štih. Isti pojačavaju i brojne kamere koje omogućuju praćenje utakmica iz različitih kutova i pozicija iako ćete tijekom igranja uvidjeti da kvalitetan i sveobuhvatan pogled na teren nude samo nekoliko njih. Općenito, grafici je u UCL-u 99/00 teško naći ozbiljniju zamjerku. Cijela je igra doživjela ozbiljan "facelifting" i vidljiv napredak, od već spomenutih stadiona i kamera koje prate zbivanje na njima pa sve do likova igrača koji su krupni, dobro animirani, a njihovi potezi i udarci realistično izvedeni. Iako igrači engine UCL-a 99/00 nije nov, doživio je ozbiljne preinake. Umjetna je inteligencija, premda još uvijek daleko od savršenstva, znatno poboljšana. Iako se zadržala problematična fliperska brzina igre u kojoj lopta neprestano putuje po terenu, koja donekle podsjeća na FIFU (kojoj UCL99/00 i inače dosta "duguje"), igrači se u tom "kreativnom neredu" razmjerno dobro snalaze. Kad se jednom naviknete na "visok adrenalin" igrivosti i ako volite virtualni nogomet takvoga tipa, Eidosov bi vam proizvod mogao pružiti dostatne količine dobre zabave.

Solidna simulacija nogometne Lige prvaka u kojoj ćete pronaći i (tada još uvijek) Croaciju

Jer, UCL99/00 je sasvim solidna nogometna simulacija. Nije se još sasvim približila vrhuncima nogometne virtualnosti na kojima zasad neometano vladaju ISS i FIFA, ali bi uz neke ispravke u domeni igrivosti i umjetne inteligencije mogla biti na dobrom putu da ih jednog dana sustigne.



[1] Spaljeni gradovi opasan su teren jer je neprijateljske sivo-smeđe odore vrlo teško uočiti **[2]** Kad se nađete iza okidača, nitko vam neće moći nauditi **[3]** Igranje udvoje je, nažalost, ovaj put mnogo lošije izvedeno nego u prijašnjim igrama **[4]** Široka, otvorena bojišta pružaju vam priliku za korištenje mortara i bazuka koje su u bliskoj bobri opasne i po vas

Army Men: World War

ARMY MEN: WORLD WAR

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr PUCAČINA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Plastični su vojnici ponovno u akciji, ali rat što ga vode kao da je izgubio na zanimljivosti – kao i svaki koji predugo potraje

PIŠE Berislav Jozić

Četvrti nastavak Army Men serijala pokušava vratiti igru njenim korijenima. Nakon što smo se u dva prijašnja borili protiv divovskih igračaka i letjeli u helikopterima, programeri su pomislili da bi nam dobro došlo malo čiste akcije.

NA ZAPADU NIŠTA NOVO

I čistu akciju smo dobili! U ulozi osamljenog zelenog plastičnog vojnika polazimo 25 novih misija razbacanih po različitim terenima boreći se protiv istog neprijatelja - zlih, smeđih plastičnih vojnika koji agresivno napadaju našu domovinu. Prepričali smo vam zapravo ukratko uvod u igru u kojem je u najboljoj maniri predratnih crno-bijelih filmića dočaran ugođaj dviju zemalja koje se spremaju za bespoštedan rat.

Ako ste igrali koji od nastavaka, ništa vam neće biti nepoznato. Kamera većinom prati vašeg vojnika sleđa dok on trči po vrlo kvalitetno modeliranim bojišnicama i tamani protivnike izvršavajući misije s varljivo jednostavnim zadacima. U većini vam je slučajeva cilj raznijeti neko neprijateljsko uporište, no to nije nimalo lako, čak ni kada težinu igre namjestite na EASY.

Da je to zbog toga što su neprijateljski vojnici pametni ili bolje opremljeni, ne bih ništa ni rekao - ali ne - problem je u starom engineu. Budući da je grafika poboljšana, stari se programičić grči da je zavrti pa je upravljanje vašim vojnikom vrlo nespretno i sporo, što protivnicima omogućuje da vas lakše srede.

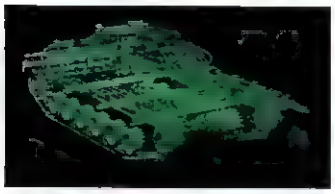
MA 'KO SE TUŽIO?

Grafika nije uopće bila glavna stvar u Army Men igrama. Zanimljive i dinamične misije toliko su privlačile igrače da se nisu mnogo osvrtali na izgled likova i okoliša - ipak je riječ o plastičnim vojnicima koji ionako nisu detaljno izrađeni, zar ne? Pri kreiranju ove igre pozornost je bila usmjerena na vizualnu doradu zbog čega pati igrivost. Detaljnost likova i mnogo ljepša grafika okoliša uspijevaju nadoknaditi usporavanje tijeka igre i loše kontrole koje će vas natjerati da vrlo brzo odustanete od igranja.

Ako se ipak suzdržite od pritiska na taj magični gumb i pokušate igru zaigrati udvoje, čeka vas još jedno razočaranje. Naime, dok su prošle dvije igre nudile mogućnost kooperativnog igranja i deathmacha, a prvi nastavak nekoliko različitih modova borbe, u World Waru možete izabrati samo četiri bojišta za borbu udvoje. Jest da su veća nego ona u prošlim nastavcima, ali su samo četiri! I nema različitih načina igre, morate protivničku zastavu donijeti do svog kampa, i to je sve. Jednom riječju - siromašno.

I kako sad ocijeniti ovakvu igru? Momci su se stvarno potrudili' oko grafike, zvuk je na zavidnoj razini (definitivno bolji nego u svim prijašnjim nastavcima), ali su kretanje i igranje udvoje vrlo loše osmišljeni. Ma, evo ti petica i nek' te voda nosi, a svim ljubiteljima Army Mena preporuka da igru radije posude nego kupe.

Velika detaljnost u izradi modela vojnika uzrokovala je sporije i lošije kretanje, pa se ne može reći da se trud dizajnera isplatio



Ako još niste igrali prvi nastavak serijala, možda je bolje da posegnete za njim

ŠTO SI RADIO U RATU, TATA?

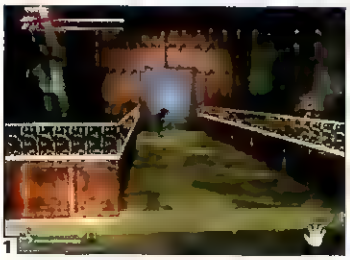
Zbirka Army Men igara prošla je kroz nekoliko faza, no nakon što sam ih sve zaigrao, još uvijek ne mogu sa sigurnošću reći da prva nije bila najbolja. Ako zaboravimo na Air Attack, u kojem ste vozili helikopter i zapravo je uljez u seriji, Army Men 3D je ipak najzabavniji nastavak. U njemu ste se mogli vezati za svoj lik i sa znatiželjom iščekivati svaku novu misiju. Možda zato što je riječ o nastavcima, ali kasniji dijelovi jednostavno nisu imali tu igrivost pa ni ne čudi što se prvi nastavak na top ljestvicama igara popeo najviše od svih.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	5

Grafički je ovo najbolji nastavak dosad, ali igrivošću ne uspijeva dostići prvi

5



[1] Kad se konačno nađete u zamku, izmolite koju i dajte se na posao, jer vremena je sve manje... [2] Malo vježbe mačem nije nikad na odmet, bitno je da se čovjek ne zanese... [3] Pazi da ne bi bilo dvoje na jednoga; iš odatle, rugobo jedna, možeš biti sretan što se ne vidiš u *špiglu*... [4] Dođi, dođi, sad ću te sredit'. Mislila si da ću te pustit' zato što si žensko?

Vampire Hunter D

VAMPIRE HUNTER D

proizvođač JVC
izdavač INTERACTIV SOFTWARE INC.
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card Dual Shock Analog

Faca za sjećanje, glavni junak u cijeloj priči, hunter nad hunterima...

Jedna jaaako hrabra hunterica, ove zaštitne očale imaju vrlo dobar učinak, s obzirom da mala ima razorno oružje, a neprijatelj letucka drito iznad nje

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Tja, jednostavno mislim da svaki pristojni vampir zaslužuje malo pozornosti...	6

Vampiri k'o vampiri, mrze sunce, vječito su gladni i žedni i uvijek bi gurali zube ondje gdje ne treba. Iako se Vampire Hunter 99% poklapa s navedenim činjenicama, onaj 1% sasvim je dovoljan da biste shvatili da ni vampiri nisu kao što su nekoć bili... PIŠE Tanja Vitas

Minaaaa, walk to the therase door...

Čudne su te legende o vampirima: te nevole češnjak, mrze križeve i svetu vodicu, a sunce im loše djeluje na "ten", a ipak - kad bolje razmislimo - teže ih je istrijebiti nego žohare u maminoj kuhinji. Čak im je i izgled vrlo prepoznatljiv: blijedi su k'o vapno, a oko očiju im zanimljivi ljubičasti podočnjaci (hm, čini mi se da sam nešto slično vidjela jutros u zrcalu). Ali ne, unatoč tome, oni su i dalje turboneuhvatljivi, okruženi debelim zidovima misterija. E, pa ljudi moji, vrijeme je da ih konačno razotkrijemo...

Možda netko iz ovoga zaključi da će se u igri naći u ulozi jednog od mističnih pojava, ali ne, to bi bilo toliko preobično i monotono... Vaša je uloga znatno zanimljivija i korisnija, nešto u stilu Leona ili broja 13 - nadam se da je još netko osim mene čitao taj strip - s tim što vaš lik krasi maštovito ime, D... Da dotični D ne bi bio usamljen u svijetu zla, tu je i njegov "pomoćnik" LeftHand koji uskače na vaš poziv korisnim savjetima i pokojom pametnom doskočicom.

Godina je 12090. i prošlo je deset tisuća godina od posljednjeg rata u kojem je ljudska rasa istrijebljena. Ipak, kako to obično biva, ljudi se opet pojavljuju, polako jačajući svoje snage u želji za osvetom. Sve su češće priče o mladom lovcu na vampire, njegovoj ljepoti i neizmjernoj hrabrosti...

Osim tamanjenja loše raspoloženih vampira koje usput susrećete, vaša je glavna zadaća pronalaženje, spašavanje ili smaknuće male Sharlote za koju vam je njezin otac ponudio nagradu od 2,5 mil. dolara.

OŠ POTIONS ILI BLOOD PILS...

Daj odmah dva *dupla* pa idem dalje. Takvi su trenuci česta pojava s obzirom na količinu krvožednih bića koja se u ovom slučaju, moram priznati, dosta razlikuju od uobičajene predodžbe kako bi jedan "normalni" vampir trebao izgledati. Zato samo oprezno, i nemojte se iznenaditi što većina vampirica izgleda poput onih iz "Od sumraka do zore", dok su pak vampiri mutacija nečeg i nečeg, što nikako ne znači da su manje opasni.

Ono što me uglavnom stajalo života i živaca je blentava kamera koja u ovoj igri živi neki svoj odvojeni život ne mareći pritom o vama ni *gabuli* u kojoj ste se trenutačno našli. Upravljanje samim likom predstavljalo mi je pravu kemiju, što se naročito primjećivalo za vrijeme nerijetkih *gabula* - panično stiskanje krivih gumba i čudesna kamera učinili bi svoje, ruke bi odbile daljnju suradnju i na neko bih vrijeme bila prisiljena odvojiti okice od ekrana.

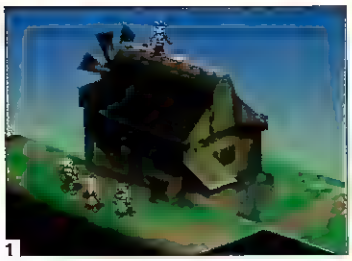
Kako vrijeme odmiče, i vama polako sviće da je glogov kolac ovdje potpuno beskoristan...

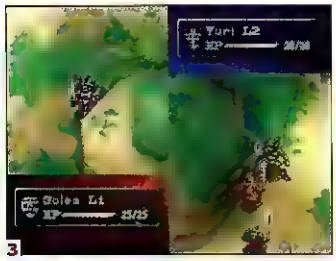
Zvukovi su pak sasvim zadovoljavajući: fijukanje mača, zamahivanje plaštom, glasanje monstruma i glazba koja se mjenja ovisno o situaciji na ekranu savršeno se poklapaju održavajući atmosferu napetom, onako kako to dolikuje jednoj igri posvećenoj vampirima.

Iako sam ljubitelj avantura i željno iščekujem svaku novu, ne mogu i neću reći da je Hunter zvan D ostavio neki poseban trag... No kako nisam baš tako velika cjepidlaka, u nedostatku boljeg, preporučit ću je svima koji vole makljažu, mistične stvari i dobru atmosferu...

AUTO LOCK ILI NE?

Uključiti automatsko usmjeravanje mača prema neprijatelju ili ne? Ako je riječ o samo jednom neprijatelju, ta će vam opcija biti od velike pomoći - uredno slijedite monstruma i zamahujte po zraku, mač će sam pronaći cilj. Ako nabasate na oveću škvadru vampira, ta će vam opcija uglavnom odmagati, ponekad vas stajati i nepotrebno potrošenog Potiona - vaš će mač uporno trčati za jednim neprijateljem, dok će vas drugi štemer mlatiti iza leđa... Na vama ostaje kako ćete cijelu stvar riješiti, on, off, on, off...





[1] A mama mu je lijepo rekla da se ne igra na krovu [2] Bojišta su potpuno trodimenzionalna [3] Sada se vi i vaš protivnik krećete istodobno, što otvara neka pitanja poput: zašto?!? [4] Magije su mnogo ljepše nego u prošlom nastavku, a rezolucija veća

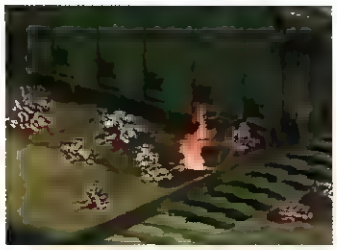
Vandal Hearts 2

VANDAL HEARTS 2

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr RPG STRATEGIJA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock

To vam je tako kad se igrate sa strujom



Ovo je igra za djecu?

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

U moru drugih RPG-ova, ovaj ima i "ono nešto". **8**

Nakon dugo vremena, Konami je odlučio objaviti nastavak svoje odlične RPG strategije *Vandal Hearts*. Vrijedi li nastavak koliko i njegov prethodnik?

PIŠE Ivan Bolkovac

Priča počinje u kraljevstvu Natra, gdje dobrog kralja svrgavaju kraljica i njen ljubavnik kardinal postavivši na prijestolje njenog malog sina Frantza. Kraljevstvom vladaju čeličnom rukom kažnjavajući svakoga tko bi im se pokušao oduprijeti i spaljujući svako selo koje bi se usudilo zaštititi ikojeg bjegunca. U toj nezdravoj atmosferi odrasta naš junak (neću ga imenovati jer mu ime sami birate) kojeg upoznajemo dok pada s krova lovećI leptire. Stjecajem okolnosti, upoznaje usamljenog ratnika koji će mu promijeniti život... Priča se dalje grana, uz neizbježne elemente kao što su spas zemlje i prve ljubavi (postoji i info opcija u kojoj piše sve što vam se u igri dogodilo). Dakle, pred nama je sve što smo od japanskog RPG-a i očekivali.

Za razliku od prvog nastavka, u ovome su izbačene animacije pa cijelu priču pratimo preko već poznatih "filmskih dijelova igre". Sam je koncept zapravo ostao isti: i dalje vodite svoju družinu u bitke koje se odvijaju na potpunim 3D terenima, gdje do izražaja dolaze taktika i konfiguracija terena. Najveću je promjenu doživio sam način borbe.

FIGHT CLUB

Dakle, turnovi nisu više odvojeni nego se vi i vaši protivnici krećete istodobno, tj. dok vi pomičete svog igrača, računalo pomiče svog. U početku mi se to nije svidalo, ali me je poslije zabavljalo pogađati gdje će koji igrač završiti. Dakako, bilo je i situacija gdje sam se užasno naživcirao igrajući se mačke i miša s vrlo sretnim protivnikom (savjet: neprijatelj će vam gotovo uvijek prići sleđa). Redoslijed pomicanja igrača nije određen, a možete kojeg ostaviti i da čeka te tako natjerati protivnika da se pomakne prvi (što je zabavno, ali tek kada se priviknete). Druga velika promjena je način napredovanja likova. Više ih ne unapređujete po unaprijed zadanim parametrima nego kupnjom oružja koja može svatko koristiti. Postoji 120 oružja čije će jedinstvene značajke promijeniti vaše sposobnosti. Treća promjena koju ćete uočiti je da magije više nisu što su bile. One sad dolaze uz oružja (ako su oružja istog tipa, možete ih prenositi s jednog na drugo), a imate i ograničen broj bacanja. Novost su i tzv. EP bodovi koje skupljate tijekom bitke, a potrebni su vam da biste otključali magije koje nisu dostupne odmah na početku borbe, dok je neke potrebno i naučiti. Novost je i to da se sada možete boriti koliko god puta hoćete na svim već prijeđenim bojištima. Od kozmetičkih promjena spomenimo veću rezoluciju na još uvijek kockastim terenima i ogavne slike likova pri razgovoru u 2-3 boje koje, nažalost, više nisu u anime-stilu. Glazba je gotovo nepromijenjena, tako da će vas pratiti zvukovi orkestra podižući atmosferu tijekom bitke. Od loših promjena izdvajam nemogućnost snimanja pozicija tijekom borbe što je veliki "bed". Zaključak: ako ste voljeli jedinicu, vo jet ćete i dvojku, ako za igru prvi put čujete, od srca je preporučujem - nije *Final Fantasy* ali...

...ako ste voljeli jedinicu, voljet ćete i dvojku, ako za igru prvi put čujete, od srca je preporučujem - nije *Final Fantasy* ali...

VANDAL HEARTS? NIKAD ČUO!

Iako duboko sumnjam u ovu izreku, pojasnit ću o čemu je riječ. Za razliku od ostalih RPG-ova, ovdje se borite na velikim trodimenzionalnim poljima s cijelom svojom družinom bez obzira od koliko se članova ona sastoji. Tu osobito dolazi do izražaja konfiguracija terena pa tako nije svejedno hoće li vam strijelac biti na brežuljku ili u zavjetrini i hoćete li neprijatelja zasjeći sprijeda ili straga.

[1] Kunem se, ako sad ne uđe, pojest ću ovaj glupi šešir koji imam na glavi **[2]** Sunce sja, počešem se po g...ci da razmislim, liznem prst da osjetim vjetar i krećem **[3]** Ne plači, lijepi dječače, kupit će majka lizalicu pa će i ovaj "bogey" lakše sjesti **[4]** E, jesam je dobro, sad ćemo vidjeti čija majka crnu vunu prede

Hot Shots Golf 2

HOT SHOTS 2

proizvođač CLAP HANZ
izdavač SCEA
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA GOLFA
broj igrača 1-4
platforma PSX

Memory Card · Multi-tap

Novi nastavak šarenog, komičnog, ali neobično zabavnog golfa koji je u našim krajevima bio poznatiji pod imenom *Everybody`s Golf* (naziv za PAL inačicu) ima težak zadatak - dostojno zamijeniti uspješnog prethodnika, no čini to i više nego dobro, ponosno uzdignuta čela PIŠE Tomislav Tomašić

Drugi mjesec zaredom u ruke mi je dopala nova golf-igra i koliko je god *Tiger Woods* bio razočaravajući, toliko je *Hot Shots Golf 2* ono pravo. Dečki iz EA Sportsa trebali bi svakako obratiti pozornost na taj naslov i vidjeti kako se to radi. Mislim da bi vrlo brzo shvatili da igru ne čini samo grafika, a ako je već naglasak na njoj, onda valja znati da superiornu grafiku ne čine digitalizirani likovi i pozadina, nego ponajprije kvaliteta, glatkoća, jednostavnost i ljepota grafičke izvedbe kao što je to slučaj kod HSG-a 2.

Iako djeluju bezvezno i pomalo zastarjelo, tereni su vrlo lijepi, osobito kad se spustite dolje na travu, gdje se odigrava akcija

JEDNOSTAVNA KOMPLICIRANOST

Golf bi mogao biti kompliciran i negostoljubiva igra koja bi lako odbijala svakog tko nije kućni prijatelj Nicka Falda, ali HSG2 to zasigurno nije - više od mnogih igara zaslužuje epitet "user friendly" igre. Od trenutka kad sam je startao, znao sam da je to ono pravo, igra koja nudi sve parametre golfa kao što su vjetar, pijesak, drveće, nagibi, ali sve lijepo i brižljivo upakirano u arkadni celofan kako bi svima živci osta.i na mjestu. Pripazite ipak da vas taj arkadni element ne zavara jer HSG2 je ipak simulacija golfa te kao takva zahtijeva određenu razinu koncentracije da biste uspješno izveli ono što se traži od golfera, tj. ubacili lopticu sa što manje udaraca.

Vratimo se na uvodni ekran. Ondje postoji jedna sjajna stvarčica - tutorial pomoću kojeg će i najveća golf-neznalica lako doznati odgovore na sva pitanja vezana uz igranje i vrlo se lako uključiti u nj. Sama igra sadrži šest različitih modova igranja, uobičajenih kod svih golf-igara pa ih neću ovdje ponavljati. Važno je reći da će osvajanje turnira rezultirati "otključavanjem" novih terena, dok se u VS modu može igrati protiv jednog od deset "zaključanih" bonus likova koji to u slučaju vaše pobjede više neće biti nego ćete ih moći slobodno koristiti u svim ostalim modovima igre. Svaki lik ima svoje specifičnosti, tako da uspješnost izvedbe ne ovisi samo o sposobnostima igrača koji njime upravlja, što je, u jednu ruku, i dobro jer ćete nakon kraćeg istraživanja lako pronaći lik koji vam najviše odgovara. Postoji još jedna zanimljivost vezana uz likove, a to je sustav "experience" bodova. Igrajući bilo koji mod igre, osim treninga, moći ćete zaraditi određeni broj bodova koje ćete korisno utrošiti na bolju opremu i sl. Sve rečeno pridonosi ionako iznimnoj igrivosti, pa ćete se vrlo lako, unatoč mogućnosti snimanja nakon svake završene rupe, naći u onoj poznatoj situaciji: "joj, samo još ova rupa i idem spavati". Zvuk je na istoj razini kao grafika i igrivost, što znači atmosferičan, nenametljiv, upečatljiv te doista daje osjećaj da ste na igralištu i tjerate malu bijelu lopticu da se, uvažavajući zakone fizike i prirode, ponaša u skladu s vašim željama i mogućnostima.

Mnoštvo likova, terena, bonus itema, experience bodova - kao da igram Diablo, a ne golf

LJUBAV NA PRVI POGLED

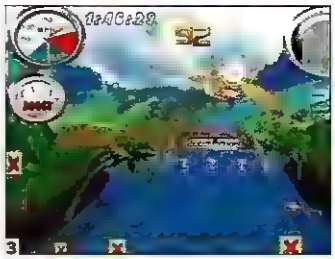
Ima igara koje vas osvoje na prvi pogled. Upalite PSX, pogledate prvi ekran i osjećate da je to ono pravo. Osjećate da kod dotične igre neće biti ironičnih komentara nego ćete se spokojno (ali ipak s dovoljnom dozom adrenalina u krvi) zabavljati sami ili s prijateljima. HSG2 je tako djelovao na mene, a vjerujem da će i na svakoga tko iskuša ovaj hvale vrijedan proizvod. Ako kažem da je jednako dobar, ako ne i bolji od Actua Golfa 3, već je to dovoljna preporuka.

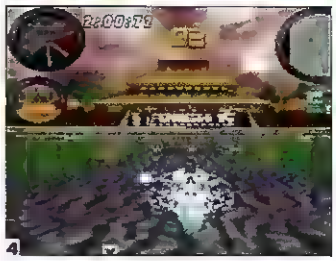
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6

Uzmite prošli broj i pročitajte mišljenje za Tiger Woodsa. Za HGS2 vrijedi sve suprotno

8





[1] Miss Behave - jedan od 9 brodova koji se međusobno razlikuju samo po brzini i izgledu **[2]** Slikovni prikaz poslovice: Tko visoko leti, nisko pada **[3]** Uzletište - brodovi na momente posjećaju na svemirske brodove **[4]** Često će vas pred sam kraj netko prestići

Hydro Thunder

HYDRO THUNDER

proizvođač BLUE SHIFT
izdavač MIDWAY
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA VOŽNJE GLISERA
broj igrača 1-2
platforma N64, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Iako vam ne uspjeva pobijediti, igra će vas vući da je igrate	7

Virtualna vožnja gliserom nije novost, ali ni često viđen žanr na Sony Playstationu. Još ako vas prožme onaj osjećaj nedodirljivosti, bit ćete na konju (tj. u čamcu)

PIŠE Šalat Nevenka

Hydro Thunder je jedna od onih igara prema kojima smo isprva sumnjičavi, zatim vrlo zadovoljni i na kraju malčice razočarani. Zašto?

Vjerojatno zato što smo odigrali već mnoštvo svakakvih simulacija vožnji i stekli osjećaj da su te igre rađene prema određenoj šabloni koja nama odgovara. Naime, ako ni nakon sat vremena vožnje niste postali uspješan vozač i u easy modu stigli barem treći, onda nešto ne valja ili s vama ili s igrom (uvijek krivnju prebacite na drugog, dakle, nešto smrdi u vašoj konzoli). Uistinu sam se unijela u igranje i s užitkom vozila jer je igra pružala osjećaj velike brzine, a to što sam stalno završavala peta ili šesta, davalo mi je samo poticaj da igram dalje, ali me ni nakon nekog vremena novostečena vještina nije mogla gurnuti među pobjednike. A sad ću vam reći gdje je greška: ako izaberete brži brod (postoje 3 u easy modu, 3 u mediumu i 3 u hard modu), teže njime upravljate, što znači da vaši suparnici postaju brži, a ako pak uzmete sporiji, svi će biti spori. Problem je u tome što brži brod možete izabrati samo ako pobijedite u easy modu, a poziciju ne možete snimiti pa će, ako i pobijedite i izaberete bolje plovilo, svi biti brži i sve će ostati isto. Je l' ovo jasno? Staza je ukupno 12, ali teško da ćete ih sve uspjeti pregledati. Prostrane su, široke i relativno pregledne, što vam daje slobodu da se svom silom zalijećete bez većih posljedica. Moguće je igrati na tri načina. U Circuit modu (to bi bio Championship) igra se po načelu novčanog nagrađivanja za treće, drugo i prvo osvojeno mjesto, a taj vam novac omogućuje pristup idućem natjecanju jer se plaća pristojba. Kad ga ponestane, nema dalje. Unedogled vozite iste staze, a vožnja nikako da sjedne. Arcade mod sličan je Championshipu gdje ste i dalje sami protiv petnaestorice, ali ako igrate udvoje, nastupa split screen bez kompjutorskih stranaca - samo vi i onaj pokraj vas. Tu je još i Time Trial mod u kojem nema protivnika, nema vremenskog ograničenja i nema prečaca.

Grafika je loša. Da je igra malo popustljivija i da su boje blaže, a slika oštrija, bila bi potpuno zarazna. Ipak, nije toliko loša da bi bila neigriva. Primjerice, pop-up problema gotovo da i nema, i nakon nekog luđački velikog skoka, dok ste još nerealno visoko u zraku, znat ćete otprilike sletjeti na vodu.

I za kraj jedan tip: analogno se vrlo lako upravlja i gliser vas jako dobro sluša, no da b'ste pobijedili, morate pokupiti svaki boost (ubrzanje), pogoditi svaki prečac i nijednom se ne zaletjeti u zidove, zaluta e turističke brodove, stjene i slične (zlo)namjerene prepreke.

Eto. Nije loša koliko bi mogla biti. Dok ovo pišem, razmišljam kako ću je večeras još malo igrati (sigurno se pitate imam li i drugih zanimacija osim Sonyija ili mi je dio tijela za sjedenje raskvašen, a umjesto dva oka, imam dvije pikule naftalinke).

Nešto slično VR Sports Powerboat Racingu, no daleko bolje. Ako ste ga voljeli, i ova će vam igra sjesti

FORMULA POWERBOAT

Korijeni Powerboat Racinga sežu u 1960., a od 1988. postaje vodeći sport u Europi, Aziji i Sjevernoj Americi te jedan od sportova s najvećim postotkom rizika. Postanete li jednog dana imućni stanovnik globusa, možete uploviti u te vode poput Dona Johnsona ali i završiti kobno kao kakav princ...

NAGRADNA IGRA

EURO-VAL

& PSX

nagraduju 10 sretnih čitatelja PSX-a

1. **This is Football + Multi Tap**

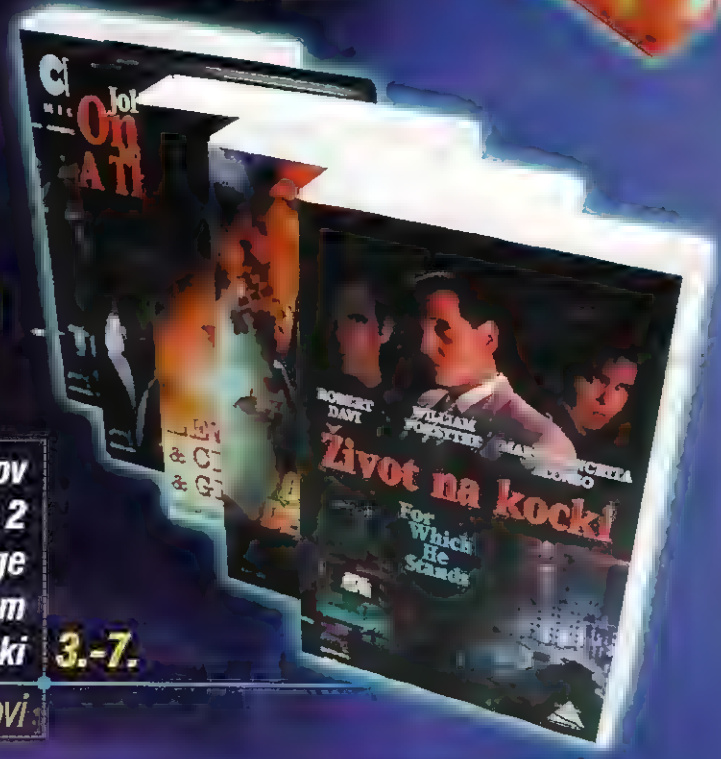
komplet za instant zabavu 4 igrača odjednom

NAGRADNO PITANJE

Navedi točnu adresu Eurovalove maloprodajne trgovine u Zagrebu

Kingsley's Adventure **2.**

originalna igra



Bio jednom lopov
Operation Delta Force 2
Lewis & Clark & George
Crni grom
Život na kocki **3.-7.**

VHS filmovi

PlayStation majica **8.-10.**

3 komada

Odgovor na nagradno pitanje napišite na dopisnicu i zajedno s nalijepljenim kuponom pošaljite na adresu *Janus Press d.o.o. Majstora Radonje 10/1 Zagreb* najkasnije do **30. svibnja** s naznakom *Za Vi Eurova*. Sretno

KUPON PSX 14

EURO-VAL

Pepsiman

Jeste li znali da rame uz rame s Batmanom, Spider-manom, Shadow-manom, Super-manom i ostalom mačo-ekipom stoji i nesalomljivi Pepsiman? Sigurno niste i nemojte mi lagati samo da biste ispali informirani jer nije strašno piti Pepsi, a ne znati tko je Pepsiman

PIŠE Šalat Nevena

PEPSIMAN

proizvođač KINDLE IMAGINE DEVELOP
izdavač SCEI
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA PEPSIMANA
broj igrača 2
platforma PS I NEŠTO SLIČNO NA DREAMCASTU

Memory Card · Dual Shock

NEVA´S ĐUS

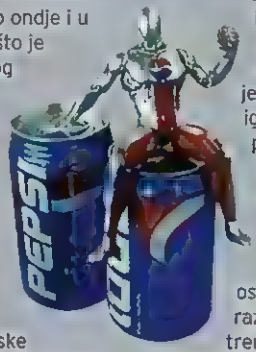
Teško je uopće zamisliti da sumnjivac sa slike pije Pepsi, a ne rakiju. No ipak, istina je da na slici vidimo sretnika koji posjeduje dokument o svim pravima na patent i ime Pepsi Cole (mrtav je već dugo, no sretni su mu nasljednici). I da ga nisu odgovorili, danas bi se Pepsi Cola zvala Brad's Drink po njemu, pokojnom Calebu Bradhamu. (Ako jedan dan osmislim neko pićence, nazvat ću ga "Neva's đus").

MIŠLJENJE

BUDUĆNOST	7
IDEJA	8
ZANIMLJIVOST	7

Iznimno dobra igra za jačanje pozornosti i mehaničke refleksnosti. Tromost je *out*.

Zahvaljujući sad već ne tako novoj rubrici "I to je igra", imamo priliku i s vama, drage naše čitateljice i čitatelji, podijeliti radost dolaska svakog novog čudnovatog uratka na Sonyjevo tržište virtualnih igara, a ovom ćete se uistinu veseliti. Tko je zapravo Pepsiman? On je službena i zaštićena maskota Pepsi pića u Japanu te se u reklamne i ine svrhe koristi samo ondje i u obližnjim zemljama, što je vjerojatno jedini razlog što dosad nismo čuli za nj. Kažu da je prava šteta što nam Japan nije susjedna država jer su televizijske reklame za Pepsi s Pepsimanom jedne od najduhovitijih u povijesti EPP-a.

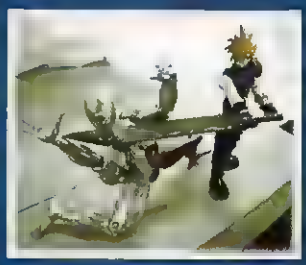


Pepsiman je lik frajerske muskulature, no prava dobričina. Izgledom podsjeća na Kena (onaj s kojim se Barbie druži), ali u plavo-bijeloj varijanti (pa ipak je to reklama za Pepsi). Glavna mu je zadaća osigurati dovoljne količine limenki i ne ostaviti nikoga žednim. Sažetak igre: stalno trčite zadanom trasom i ne možete stati - osim ako vas nešto ne udari. Saginjete se ili preskačete prepreke i skupljate usput razbacane limenke. Ne morate samo trčkarati, možete voziti skateboard, surfati i slično. Na kraju staze je Pepsi automat koji trebate napuniti i isto ponoviti u još nekoliko nivoa.
Igra Pepsiman je izniman (i vrlo lukav) način reklamiranja Pepsi Cole: nećete gledati reklamu na golemim plakatima, nego ćete je "igrati" ma kako vam to god čudno zvučalo. I svaka čast onoj glavi koja se toga sjetila. Zamislite da ste mali Japanac od 10-ak godina, koju biste Colu izabrali da ugasite žeđ - Coca Colu ili Pepsi Colu ako vam prva nudi samo jumbo-plakate i skupe TV reklame, a druga Sony Playstation igru (što je, priznat ćete, ipak bolje)? Ja bih definitivno izabrala Pepsi, a Pepsiman bi bio moj heroj iz snova.
Igra je još i dobra koliko jedna reklama može biti igriva. Grafika je iznadprosječna, a ni igra nije baš lagana za igranje - zahtijeva vrlo brze reflekse jer se morate stalno saginjati i skakati pa vam ne ostaje nimalo vremena da razmislite što u kojem trenutku treba učiniti (skočiti ili se sagnuti, pitanje je sad...) I još nešto, što je rijetkost kod Sony igara: CD možete staviti u CD player i slušati 8 pjesama čija je tema - Pepsi. Riječi svih osam glase otprilike ovako: Pepsiman... Pepsiman, Pep, Pep... Pepsimaaaan... yeah, yeah... Pep... Snimila sam ih na kasetu i samo to slušam u autu...hgmh...lažem.

Još jednom: svaka čast Pepsi kompaniji na tako efektnoj i funkcionalnoj reklami

CLOUD VS PEPSIMAN

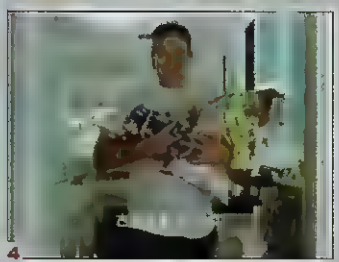
Vidite li ovaj prenaglašeni izraz lica Pepsimana i ovaj nonšalantno opušteni look Clouda? Očito je da je Pepsiman u fazi gubljenja glave no koji je razlog samog napada i sječe ako znamo da oba lika imaju reputaciju dobrih (a ne zlih) karaktera? Možda se samo neko dijete zanijelo u igranju a možda Japanci podsvjesno ne vole istovremeno piti Pepsi i igrati *Final Fantasy*... Čuvaj glavu k'o oko u torbi jer nikad ne znaš...



1

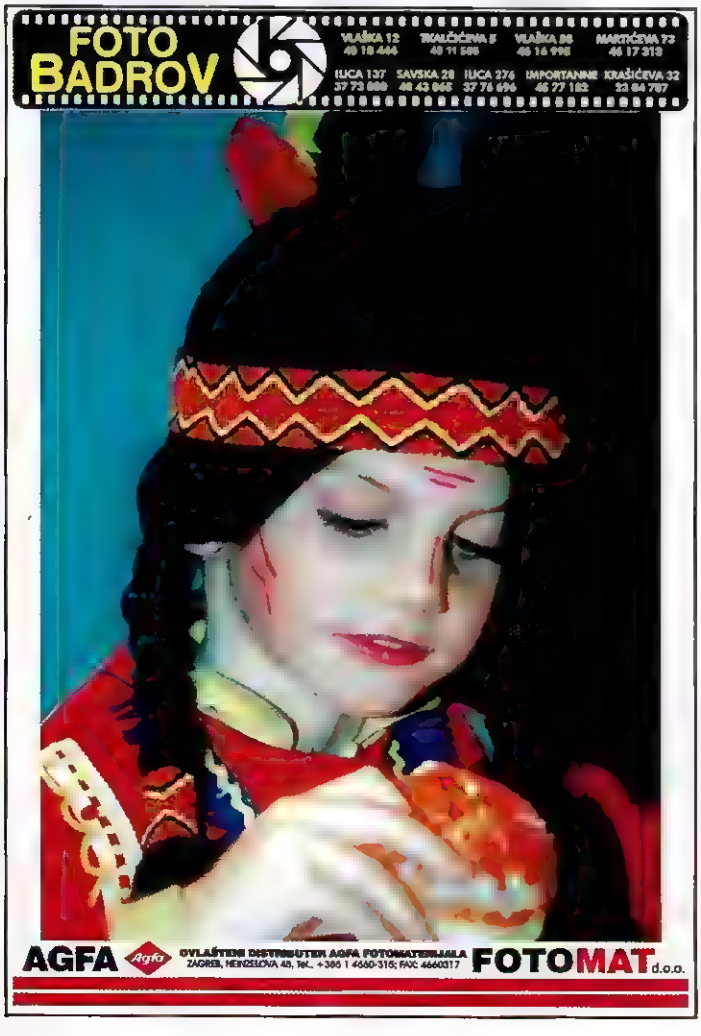
2

3



4

[1] Hopa cupa, prvi sam i najbrži, mogu sve što mogu mladi... [2] Niski start za sobom povlači niski pad a susjedi koja prostire veš nije bitno što joj spodoba protrčava kroz dvorište [3] San Francisco - prepun strmih uličica i brzo nailazećih tramvajčića... [4] Ovaj simpatični čiča pravit će vam društvo svojim vrlo inteligentnim komentarima ("A sada stage 2")...



VELEPRODAJA

Euro-Val

Zagreb, Mirna 11

tel. 250-238

fax. 269-868

MALOPRODAJA

Euro-Val

Elektronika

Zagreb, Vlaška 70

tel. 4557-407

fax. 4557-408

Ace Combat 3	324
Air Combat 2	162
Ana Kurnikova	265
Ape Escape	265
Attack of Saucerman	265
Barbies World	162
Bugs Life	244
Buster and Beanstalk	243
Chocobo Racing	333
Colony Wars 3	324
Cool Boarder 2	162
Cool Boarder 3	243
Cool Boarders 4	324
Crash Bandicoot 2	162
Crash Bandicoot 3	220
Crash T.R. + Multi T.	468
Destrega	265
Ergeiz	396
Final Fantasy VII	162
Final Fantasy VIII	396
Formula 1/ 97	162
Formula 1/ 98	288
Formula 1/ 99	324
Global Domination	265
G- Police 1	162
G- Police 2	288
Gran Turismo	162
Gran Turismo 2	324
Gran T. 2 + Memory C	378
Hercules Featuring	162
Kingsley Adventure	162
Kurushi Final M.B.	288
Lemmings	184.5
Magical Tetris	288
Medievil	288
Mickey's Wild Adven	162
Mulan Story	288
NHL Face Off 2000	243
Omega Boost	265
Pac-Man World	198
Pandemonium	162
Point Blank 2	265
Porsche Chall.	162
Psybadek	243
Rally Cross 2	243
Retro Force	265
Ridge Racer Type 4	162
Rollcage Stage 2	324
R Type Delta	265
Running Wild	220
Sahdow Madness	324
Space Debris	324
Spyro the Dragon 2	288
Speed Freak	265
Speed Freak + Multi T.	468
Star Ixom	324
Syphon Filter	265
Syphon Filter 2	324
Tarzan	265
Tekken 2	162
Tekken 3	162
This is Football	288
This is F.+ Multi Tape	399
Time Crisis	162
Tiny Tank	324
Um Jammer Lammy	243
V-Rally	162
Wild Arms	243
Wipout 3	288
Wipout 3 + Memory C.	324
X - Files	288

Legalni distributeri PSX software-a za videoteke i igraonice

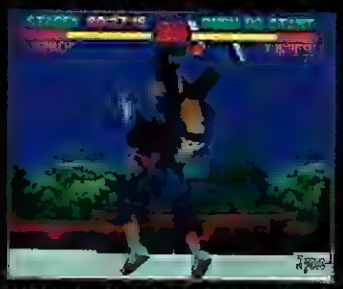
EURO-VAL

[1] Veći ne znači jači, a o pobjedi odlučuje vještina, a ne snaga [2] Pogled na borbu odozgo. Idući nastavci nisu imali tu mogućnost [3] Jack u akciji - Yoshimitsu neće dobro proći [4] Venecija. Grad ljubavi, gondola, vode, smrdljivih kanala i krvavih glava

Tekken

Dok čekamo *Tekken Tag Tournament*, vratimo se u 1995. i pogledajmo kako je "Turnir Kralja čeličnih šaka" izgledao u svojim početcima

PIŠE Amar Rešić



Heihachi demonstrira mogućnosti Mishima karatea

Yoshimitsu, kralj šume i omiljeni lik svakog Tekken manijaka

Nastao 1995. godine, *Tekken* je od samog početka zagospodario sivom konzolom preuzevši čelnu poziciju od *Battle Arena Toshindena* koji je njome u to vrijeme vladao. Zahvaljujući svom tada iznimno naprednom engineu, unio je posebnu realnost u svijet arkadnih tučnjava. Kretnje likova, bogatstvo poteza i izvrsna grafika bili su elementi koji su od njega načinili "instant-legendu" i ta slava traje sve do današnjih dana.

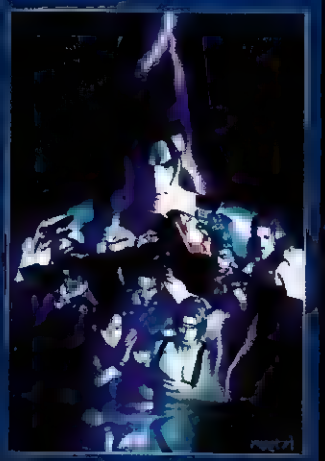
Iako zvuči nevjerojatno, prvi je *Tekken* još uvijek bolji od svih današnjih beat-em-upova. Ispred njega su samo *Tekken3*, *Tekken2* i *Soul Blade*, što je i razumljivo jer su to također Namcove igre, nastale na originalnom enginu *Tekkena*. Kad se pojavio, *Tekken* je donio likove koji će postati klasicima žanra. Jedinstvena priča započeta prvim nastavkom stavila je sve likove u suodnos i stvorila povezanost među njihovim životima. Odnos između Paula Phoenixa, Marshalla i Foresta Lawa u početku nije bio vidljiv, ali su idući nastavci razvili priču koja je djelomično zatvorena posljednjim, trećim nastavkom (za detalje pogledaj prošli broj PSX-a). Naravno, udaljenost Japana uzrokovala je da ostatak svijeta bude zakinut za različite popratne sadržaje koji su išli uz *Tekken* seriju. Japanska fascinacija fantastičnim pričama urodila je izdavanjem anima filmova, brojnih knjiga i karata koje su pratile *Tekken* i dodatno ga pojašnjavali. Unutrašnja borba klana Mishima, umješanost sveprisutne Korporacije, potraga mnogih likova za životnim pitanjima, bol i oslobođenje od nje pobjedom, pitanja časti - sve su to odrednice koje su stvorile *Tekken* svijet. On se umnogome naslanja na japansku povijest, počiva na tradicionalnim vrijednostima etičkog društva, a oštra podijeljenost likova na dobre i loše određuje i njihovo postojanje. U priči dobro na kraju pobjeđuje zlo, no zlo nikada ne umre do kraja, nego samo nestane do idućeg pojavljivanja. Zbog takve filozofije, koja je u Japanu iznimno detaljno objašnjena, *Tekken* je stekao velik broj poklonika koji doslovce gutaju sve na čemu se pojave lica Jina Kazame i Heihachia Mishime.

Moguć je i odabir dvaju različitih pogleda na borbu

Prvi je *Tekken* i danas iznimno dobra igra. Izgleda gotovo kao dvojka, jedino je grafika neznatno lošija. Poznati potezi nekih likova (Yoshimitsu, Paul, Jin, Law) od početka su tu. Dakako, u idućim ih je nastavcima bilo više, no *Tekken* je ipak prvi u nizu, tako da je to i razumljivo. Bez obzira na to, igranje *Tekkena* i danas je zabavno iskustvo, pogotovo ako ste igrali dvojku i trojku. Legenda rođena prije pet godina živi i dalje. Nastavak će doživjeti pojavom *Tekken Tag Tournamenta* na "crnoj kraljici", ali svu slavu ipak duguje prvom nastavku. *Tekken* je jedan, i jedini, i teško da će jedna igra ubrzo dostići njegovu slavu.

KOLIKO VAS IMA?

Gotovo svi likovi predstavljeni u *Tekenu* će zaživjeti u TTT-u. Četrdeset likova Tag Tournamenta obuhvaćat će borce svih triju nastavaka i neke nove, nikad viđene. Koliko će svjetla u kompliciranu svijet *Tekkena* unijeti TTT, nije poznato, ali sigurno je da Namco neće stati na tom nastavku. Tko čeka, dočeka.



BLAZE TWIN SHOCK HOME ARCADE

Automat za

Ako i danas rado zaigrate s društvom na starim automatima, napikavajući igre poput *Panga* ili *Golden Axea*, ovo je proizvod za vas

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	BLAZE
CIJENA	575 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 652 6755
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	IZNIMNA

GOOD	sve
BAD	...

net.connect

www.blaze.de

www.superufo.com

Nije trebalo dugo da se netko od proizvođača dosjeti da ima ljudi koji dane i noći provode za automatima igrajući različite arkade i sada već gotovo savršene akcijske igre ili simulacije vožnje trošeći nemale količine novaca, te će rado dati šestotinjak kuna za nešto na čemu će moći doma vježbati nove udarce kao da su na automatu. Dvije su stvari pritom od presudne važnosti: veličina i društvo.

What the hell is this?!?

Zato je Blaze napravio kontroler dug otprilike metar, i to za dva igrača. Počnimo od izgleda koji uistinu podsjeća na upravljačke police automata. Sve je izvedeno u "prirodnoj" veličini: i gljiva i tipke. Tu je i velika sjajna crna ploča s velikim Blazeovim znakom u sredini. Tipke su označene sa strane na plastici pa se tako, vjerujem, njihova funkcije neće tako lako izbrisati ma koliko snažno budete po njima udarali. Kontroler je podijeljen tako da oba igrača imaju maksimalan komfor. Svakom je igraču gljiva s lijeve strane, a tipke s desne pa nema razloga za svađu oko mjesta. *Start* i *Select* tipke su za oba igrača u sredini, baš kao na pravom automatu, a iznad gljive su funkcijske tipke *Turbo, Clear* i *Slow*. *Turbo* tipkom možete dodijeliti turbofunkciju bilo kojoj tipki nezavisno od ostalih ako prvo nju stisnete, a onda i tipku kojoj tu funkciju želite dodati.

Clear služu za pojedinačno "oslobađanje" tipki od te funkcije na isti način. "Prave" tipke su anatomski postavljene u dva reda pokraj gljive. Sama je

BLAZE PRO SHOCK ARCADE

Za one koji Tekken ne vade iz PSX-a

Osim što lijepo izgleda, ovaj je kontroler san svakog igrača koji živi za "tabačine"

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	BLAZE
CIJENA	323KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 652 6755, 309 5153
UPORABLJIVOST	GOTOVO U SVIM IGRAMA
KORISNOST	VELIKA, ZA "TABAČINE" IZNIMNA

GOOD	stabilnost
	izgled
	kvaliteta izrade
BAD	...

Blaze se uistinu potrudio da svima koji žive za navedeni žanr ispuni sve snove. Što kažete na ovaj: čvrsta *gljiva* s *dual shockom* i velikim gumbima? Nema problema, probudite se i prošećite do Zole. O čemu je riječ? O teškoj *gljivi* s metalnom bazom i gumicama koje sprječavaju proklizavanje i bilo kakvu neželjenu samoinicijativnu šetnju kontrolera po stolu za vrijeme bitke. Osim toga, ovaj kontroler uistinu lijepo izgleda, možda je najljepši dosad, a isti vas osjećaj obuzima i kad ga držite u ruci. Tipke su prilično velike i anatomski raspoređene, tako da svaki prst dobiva po dvije, a lijeva ruka veliku, metalnu *gljivu* koja podsjeća na zlatne dane automata s arkadicama poput *Panga*. *Gljiva* je smještena na bazi u kojoj se nalaze *microswitchevi* koji osiguravaju vrhunsku trajnost i preciznost bez obzira na to kolikom snagom navalili na nj (to ne znači da ga možete potrgati).

Pro shock!

Što se tiče moderne "treskalice", ni tu nećete ostati zakinuti jer baza ovog kontrolera krije snažne *dual shock* motore čiji ćete bijes osjetiti kad nečija šaka završi na vašem licu ili se s novim autom zabijete u zid. Od funkcija, tu su *turbo* i *slow motion*, s tim da prvu možete postaviti za svaku tipku posebno. Što se igara tiče, već nam ime otkriva kojim je igrama uglavnom namijenjen. Ponajprije se ciljalo na arkade i borilačke igre poput *Tekkena* koji je bio referentan za testiranje. *Gljiva* se pokazala vrlo dobrom, stabilnom i preciznom, a sve tipke posložene u istu ravninu omogućavaju znatno lakše izvođenje *comboa*. Pokušao sam igrati i neke druge igre pa mogu reći da pruža vrhunske rezultate ondje gdje analogna kontrola nije prijeko potrebna. Ako volite tip igara za koje je ovaj *stick* namijenjen, od srca preporučujem da ipak razmislite o njegovom starijem bratu. Ipak je tučnjava društvena igra, zar ne?

net.connect

www.blaze.de

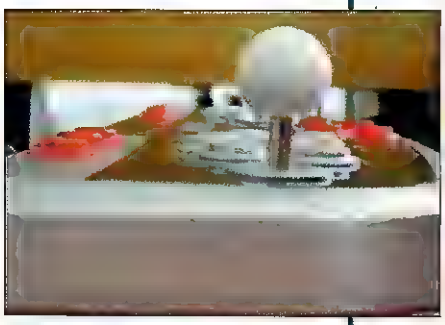
www.superufo.com

kućnu uporabu

gljiva na metalnoj bazi s plastičnom kuglom na vrhu i nešto je veća nego kod malog rodaka opisanog malo niže. I ona leži na *microswitchevima* pa vrijedi reći da će izdržati i vaša sadistička iživljavanja u žaru bitke. Baza cijelog kontrolera je izrađena od metala pa već sama težina cijelog komada sprječava bilo kakvo proklizavanje, a tu su i gumeni podlošci. Da ne zaboravim reći, na PSX se spaja preko dvaju odvojenih kabela spojenih u dva raz ičita porta omogućujući igru udvoje. Što se tiče *dual shocka*, ni tu nećete ostati zakinuti jer svaka strana ima svoj odvojeni *dual shock* motor prilično jači od onog u *Pro Shock Arcade* kontroleru koji se, nakon igranja na ovom monstrumu, doima poput male igračke, a ne kao nešto za što bih dao samo dvjestotinjak kuna manje.

Home Arcade? Ohhhh yeah...

Mogu reći da me ovaj kontroler uistinu oduševio - kako svojom kvalitetom, tako i doživljajem koji je gotovo poput onog kad igrate na automatu. Najviše mi se svidjelo igrati *Tekken 3*, za koji je ovaj kontroler kao stvoren (kao i za sve ostale "tabačine"). Doživljaj je izvrstan, a kontrola još bolja. Svaki vam je drugi udarac *kombo* zbog nevjerojatne lakoće kojom je moguće izvoditi kombinacije tipki pa možete, čak i ako bez veze stišćete tipke, bez problema stići do pobjede. Posebno mi se svidio Force mod koji je stvarno izgledao poput borbe na automatu i nudio isti *feeling*. Što reći, nego: ako volite automate, samo naprijed! Kvaliteta izrade je na razini, doživljaj također; osim toga, mjerilo je 1:1. *Go for it!*



BLAZE PRO CARRY CASE

Samsonite za vaš PSX

Vjerujem da ste se bar jednom ponijeli svoj PSX kod frenda ili na more. Ako jeste, onda i sami znate koliko bi prava torba olakšala takve situacije PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	BLAZE
CIJENA	358 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 652 6755, 309 5153
DOJAM	AKO ČESTO NOSITE SVOJ PSX SA SOBOM, PRAVA STVAR ZA VAS

GOOD	izgled
	korisnost
	čvrstoća
BAD	cijena

Iako je Sony proizveo torbicu za svoju konzolu, mnogi će joj zamjeriti nedostatak atraktivnosti. Tu činjenicu je uvidio Blaze pa nam je ponudio pravu šminkersku torbu koja podsjeća na torbe najpoznatijeg proizvođača putnih torbi, Samsonite. Izrađena je od kvalitetnog materijala koji daje dojam čvrstoće. Sprijeda su reljefno izvedene konture PSX-a i veliki Blazeov logo, a sve skupa izgleda nevjerojatno cool. Zatvara se patentnim zatvaračem ("cibzarom"), a ručka je od kvalitetne plastike pa ne vjerujem da se **može tako lako slomiti. I okvir koji ide oko torbe izrađen je od plastike, što joj daje dodatnu čvrstoću.**

Može li stati i televizor?

Hmmm... Ne, al' kad kovčeg otvorite, vidjet ćete da ima dovoljno mjesta za sve što poželite ponijeti sa sobom. U donjem dijelu je kalup za PSX, dva dual shock kontrolera i sve moguće "kablovinje". Svaki kalup ima i remen s čičkom pa stvarno nema nikakve mogućnosti da se ono što ondje spremite igdje pomakne. S gornje strane postoje četiri pretinca za četiri PSX igre u originalnim kutijama, a ako CD-e utrpate u obične kutije, stat će ih osam. Tu su i tri pretinca za memorijske kartice i jedan u koji stane i Action Rep ay ili kakav drugi cheat cartridge. Ulošci na kojima se sve to nalazi se mogu skinuti i izvaditi iz kovčega koji onda može poslužiti i za nešto drugo. Sve u svemu, vrlo korisna stvar.

net.connect

www.blaze.de

www.superufo.com

GAMESTER EVOLUTION CONTROL SYSTEM

OSJETITE igru!

Nakon ovog kontrolera, mogu reći: virtualna nam stvarnost nikad nije bila bliža.

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	GAMESTER
CIJENA	335 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 652 6755, 309 5153
UPORABLJIVOST	U SVIM IGRAMA
KORISNOST	KAKO GDJE

GOOD	preciznost
	programabilnost
	prilagodljivost
	dizajn...
BAD	nedostatak navike

ŽIVIO VHS!

Kako je ovaj kontroler gotovo nemoguće koristiti ako prije toga ne pročitate upute, proizvođač se, znajući da ih nitko ne čita, dosjetio kako na zanimljiviji način educirati nove korisnike pa je priložio desetminutnu videokasetu na kojoj ćete naći upute, ali i nindžu koji vitla rukama i nogama sve u šesnaest. Vrlo korisno i zabavno, svakako pogledati (zbog nindže, naravno!).

net.connect

www.leda.co.uk

Nedavno smo u PSX-u detaljnije predstavili najnoviji Gamesterov kontroler osjetljiv na pokret, a sad smo ga mogli i sami iskušati. Bilo je to stvarno posebno iskustvo: za razliku od prijašnjih *motion sensora*, ovaj uistinu radi. Dakle, riječ je o kontroleru, bolje reći sustavu, koji se sastoji od dva dijela: *reactora* i *gripsticka*.

Reactor je osjetljiv na pokret, a u njem se krije *A-chip*, srce sustava. Budući da "osjeća" gibanje u gravitacijskom polju, čini upravljački mehanizam ovog kontrolera. Sam *reactor* izgleda poput svemirskog broda koji je netom sletio na vašu ruku na koju ga učvršćujete pomoću remena od *velcre*. Kad ga jednom učvrstite, ne postoji mogućnosti da vam se tijekom igre neželjeno pomakne, a pogodan je i za ljevake i za dešnjake. Onog časa kad ga stavite na ruku slijedi "namještanje". Pošto je ova tehnologija bazirana na vašem slobodnom pomicanju ruke kroz prostor, mora imati određenu mogućnost prilagodbe jer nije svejedno u kojem će vam se položaju nalaziti "točka odmora" (*rest position* - mjesto gdje nema pomaka). Mogu reći da ovaj kontroler uistinu zadovoljava te uvjete. Postoje tri položaja u kojima je čip okrenut prema gore, tj. na ispravnu stranu. To su dlan prema dolje, desni dlan prema unutra (kad je na desnoj ruci) i lijevi dlan prema unutra (za lijevu ruku - pokušajte nešto staviti na zapešće i okretati ruku pa će vam biti jasno). Osim toga, na njemu je i *Reset* tipka koja postavlja *default* položaj kontrolera ondje gdje je vama najugodnije. Postoje također komande za postavljanje razine osjetljivosti, i to posebno za X i Y os. Dakle, nema čega nema. Drugi dio, *gripstick*, sadrži sve tipke i golemi LCD zaslon na kojem su prikazane sve funkcije kontrolera. Krenimo redom. Riječ je o dodatku u obliku pištolja koji ima tri tipke smještene na mjestu okidača, a sve ostale, zajedno s D-padom, su ispod vašeg palca. Jedina tipka koju nisam našao je *R1*. Sigurno se već pitate čemu služi onaj veliki LCD. Jeste li ikad čuli za onu "šećer dolaz na kraju"? Ovdje to znači da su SVE tipke programabilne, što znači da im možete dodijeliti bilo koju funkciju, pa i jednu funkciju za više tipki istodobno. Možete, također, dodati značenje tipki pokretima *reactora* primjerice kad ga pomaknete naprijed, automatski stišćete tipku X itd., a možete mu dodijeliti i funkcije po osima, npr. lijevo-desno - lijevi stick lijevo-desno (odgovarajući na *dual shock* kontroleru), gore-dolje - desni stick gore-dolje. Sve to vidite na zaslonu, baš kao i pomicanje *reactora* i trenutačno stisnute tipke. Jedini je "bed" što nema memoriju u koju biste spremili programe pa ga morate programirati svaki put kad uključite playstation. Od funkcija, tu su digitalni i analogni mod, a u *reactoru* su *dual shock* motori koji dosta odudaraju od konkurencije jer slobodno vise na vašoj ruci i cijelu je tresu, a kako je kontroler osjetljiv i na pokret, osjetit ćete turbulencije i u upravljanju.

A kako to radi?

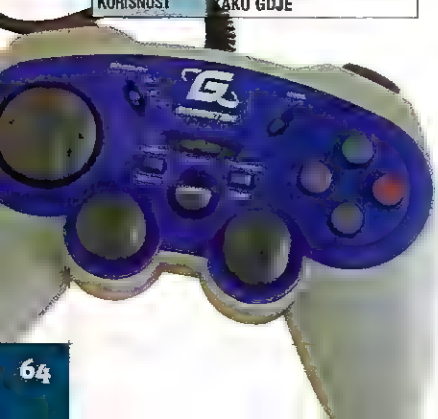
Moram reći da me je ovaj kontroler uistinu iznenadio. Njegova osjetljivost i konfigurabilnost su zapanjujuće, a kako je "one of the kind", iskušao sam ga na mnogo igara. Krenimo s *Colony Wars*om: osjetljivost je izvrsna, ali još uvijek nemam pravog osjećaja za prostor - vjerujem da će to doći s vremenom. Smetalo mi je što sve tipke moram stiskati jednom rukom pa nisam bio baš prezadovoljan. Ocjena: zadovoljavajuće; tek kad steknete rutinu, izvrsno. *Soul Reaver*: nedostaje osjećaj prostora, a i sveukupna je orijentacija loša, nisam mogao izvesti precizne skokove. Ocjena: zadovoljavajuće (uz puno vježbe). *Tekken 3*: za komboe nije dovoljno imati samo jednu ruku na okidaču, a kad sam mislio samo na to kako pravilno pritisnuti tipkice, druga je obično bježala u krivu stranu. Ocjena: moglo je i bolje. *Gran Turismo 2*: izvrsno; fenomenalno; pravi doživljaj. Na Y-os sam stavio analogni gas i kočnicu, a na X-os analogno upravljanje, i sve to s *dual shockom*, tako da sam imao potpunu kontrolu s pokretima jedne ruke, a druga je bila slobodna za mijenjanje brzina (ja se inače furam na automatik, ali sam to morao spomenuti)! Jednostavo izvrsno, kontrola je potpuna, preciznost zavidna, a o osjećaju da i ne govorim. Ocjena: odlično. Iskušao sam ga u još nekim igrama i mogu reći da nemam nikakvih zamjerki na njegov rad, problem je jedino što nisam navikao na takve spravice. Ako imate viška love i zanimaju vas nove tehnologije, ne znam što čekate!

GAMESTER EVOLUTION CONTROL PAD

Mali brat velikih mogućnosti

Osim standardne *dual shock* opreme, ovaj kontroler nudi i nešto "ekstra" PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	GAMESTER
CIJENA	237 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 652 6755, 309 5153
UPORABLJIVOST	SVE IGRE
KORISNOST	KAKO GDJE



Gamester je uza svoj ECS (Evolution control System) odlučio izdati i *pad* sličnih mogućnosti za one malo konzervativnije, gdje ubrajam i sebe. Izgledom podsjeća na bilo koji drugi klasični *dual shock* kontroler, razlika je jedino u čipu koji je i srce ECS-a. Od funkcija ima sve što i "veliki brat", osim potpune programabilnosti i šminkerskog LCD zaslona. Prvo što ćete primijetiti kad ga pogledate jest bogatstvo tipaka na prednjoj ploči koje služe za kontrolu njegovih naprednih funkcija.

3x2

Dakle, *pad* može raditi u dva puta tri moda. Da pojasnim, ima tri funkcije: bez tilta, default i programabilnu (gdje možete smjerovima pomicanja dodati značenje tipki kao kod ECS-a), a svaka od njih može raditi u digitalnom i analognom modu. Mogu reći da je kontroler prilično osjetljiv i da se na nj mnogo lakše naviknuti nego na ECS ponajprije zato što još uvijek upravljate s obje ruke. Što se tiče ležanja u ruci, nemam zamjerki, čak je i mali donji dio kontrolera presvučen gumom. Jedina zamjerka su još uvijek prekockaste tipke s predubokim reljefnim slovima koja se znaju urezati kod malo dužeg (grčevitog) držanja gasa. Iskušao sam ga u svim igrama, kao i njegovog većeg brata, i moram reći da me nije nigdje razočarao - osim malo u *Tekkenu* (u tilt modu) i *Soul Reaveru* (nedostaje malo preciznosti). Sve u svemu, ako biste htjeli iskušati *motion sensor* tehnologiju, a nemate love ili hrabrosti, nabavite ECS - to bi mogao biti pravi izbor za vas.

GOOD	cijena
	mogućnosti
BAD	kockaste tipke

net.connect

www.leda.co.uk

PIONEER KEH-P8800R

Kasetofon za soma i pol maraka?!

Što biste rekli kad bi vam netko ponudio autoradio-kasetofon za 5400 kn? Ili biste mu rekli da je lud ili biste širom otvorili usta vidjevši ga i čuvši njegov zvuk PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	PIONEER
CIJENA	5340 KN
U HRVATSKOJ	KBZ ELECTRONIC, TEL/6150 101
DOJAM	VRHUNSKI

GOOD	sve...
BAD	...osim cijene

DALJINAC

Uz radio dobivate i ovaj vrlo praktični daljinski upravljač koji se može staviti na volan, a sadrži komande za sve važnije fukcije tako da njime možete upravljati ne skidajući ruke s volana. Troši jednu litijsku bateriju, malo veću od onih u satovima. Na sebi ima i vrlo korisnu ATT tipku koja trenutačno stišava zvuk radija za 90 posto, a ponovnim pritiskom vraća ga na početno stanje. Uistinu korisno. I šminkerski.

net.connect

www.pioneerelectronics.com

Hmmm..., što to ima toliko posebno u ovom Pioneerovom autoradio-kasetofonu da bi netko za nj pljunuo tolike novce i iz dućana izašao sretan? Ne znam odakle početi. Pri prvom će vas kontaktu zaslijepiti golemi *display* u dvije boje koji Pioneer zove *Organic Display* i diže ga u oblake, a po meni mu za to mjesto fali koja boja više. Što se tiče najvažnijeg dijela, a to je vidljivost, tu mu se nema što prigovoriti. Vidljiv je iz svih kutova, a ako ću vjerovati na riječ, i na jakom suncu. Druga stvar koju ćete uočiti jest izrazito jednostavan i lijep dizajn i funkcionalne tipke kao i dvije iluminacijske boje (crveno-narančasta i zelena). No, pravi udar na vaša osjetila dogodit će se kad prvi put čujete njegov zvuk. Prema specifikacijama, ima 45Wx4 maksimalne i 27Wx4 stalne snage na 4(, što je, ako niste pravi glazbeni autoentuzijast, sasvim dovoljno da prodrma i vas i automobil. Pojačalo nije bilo kakvo - ugrađen je najkvalitetniji Mosfet sklop koji daje čistoću i snagu mjerljivu samo s odvojenim pojačalima, što ćete odmah osjetiti. Da ne bi sve ostalo na tome, u kombinaciji s ugrađenim EEQ-om (o kojemu nešto poslije) može izravno, bez vanjskog pojačala, pogoniti i *subwoofer* snagom od 70W umjesto stražnjih zvučnika. Što se tiče funkcija....

Welcome to wonderland!

Umjesto svega što kanim napisati, možda bi bilo dovoljno reći da uza nj dolazi oveća knjiga s uputama. Ipak, možda riječ-dvije... Da ne biste bili ograničeni što se tiče budućih nadogradnji, tu je podrška za MD/CD *changer* (s memorijom za nazive/sadržaj inih) kao i za DAB (digitalni radio) prijamnik. Modifikacije i prilagodba zvuka su gotovo neograničene; kažem gotovo jer ovaj model nema ugrađen DSP, za razliku od modela s CD/MD-om. Ipak, mislim da će EEQ s pet predefiniranih postavki i *ekvilajzerom* biti sasvim dostatan. Tu su još neke funkcije poput rezanja frekvencije, *loudnessa*, poboljšanja zvučne slike sprijeda... Jedna od zgodnih stvari jest *Source Level Adjustment* pomoću kojeg možete odrediti glasnoću kojom će svirati kasetofon ili CD u odnosu na FM radio, što je vrlo korisno jer eliminira skokove u glasnoći i šokove za one sa slabijim srcem.

Can´t touch this!

Još jedna u nizu zgodnih stvari jest prenosiva prednja ploča na motorni pogon i ugrađeni autoalarm koji će nesretnog provalnika dočekati sa svih svojih 45x4W i protresti mu kosti, a ako ste osjetljivi na patnje drugih, možete zalijepiti priloženu naljepnicu s upozorenjem. Da ne zaboravim, što se tiče kasetofona, riječ je o vrhunskom modelu sa svim funkcijama na koje ste navikli i

doma poput *full logic* mehanizma, traženja pjesama, preskakanja praznina i *Dolby B* redukcijom šuma, kao i automatskim odabirom vrste trake. FM tuner je RDS sa svim funkcijama koje idu uza nj, a prijam je vrlo kvalitetan. Vratimo se *displayu:* za svaku fukciju postoji animacija, a u izbornicima će vam pomoći *help display* s uputama što sljedeće stisnuti. Da vam *display* ne bi bio monoton, postoje dvije 3D animacije - grad i svemir.

Shake me baby!

Što se tiče zvučnog iskustva, mogu reći samo jedno - koliko para, toliko muzike, a ovaj *kazić* je u svojih 1.6 kg ima na tone. Ne samo da trese, nego i zvuči prilično čisto i mekano, ali samo na zvučnicima prilagođenim njegovom cjenovnom razredu (slušao sam ga na tri različita modela). U autu doista može protresti svaku koščicu u vašem tijelu, a i široj okolici. Na kraju mogu reći samo da je ovaj mode. vrhunsk', a vrhunski modeli imaju i svoju cijenu.

SONY XR-1300R

Autoradio-kasetofon za obične smrtnike

4x45W za soma kuna?!?

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	SONY
CIJENA	1050,00KN
U HRVATSKOJ	KBZ EL., TEL/6150 101
DOJAM	BEST BUY

GOOD	cijena
	rds
	snaga
BAD	mehaničke kontrole

net.connect

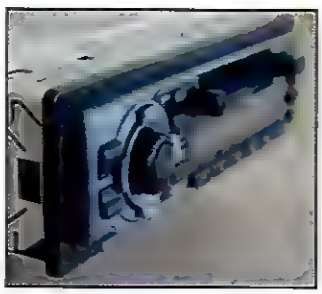
www.world.sony.com

Pod dojmom Pioneerovog top-modela, ovaj kasetofon kao da je došao iz Bugarske, a ne iz tvrtke čiji je proizvod rezultat našeg izlaženja. Ipak, kad sam malo bolje pogledao, iako ovom modelu nedostaje profinjenost i gomila funkcija, zaključio sam da i on ima svojih čari. To je ponajprije cijena od tisuću kuna koja je konkurentna i *no name* modelima, a druga stvar je parajućih 45x4W maksimalne snage pojačala ugrađenog u ovaj model. I dizajn je vrlo dobar, s *jog* kontrolom glasnoće i preglednim tekstualnim *displayom.*

Pogledajmo što još nudi...

Mali, ali pali

Ponajprije, tu je kasetni mahanizam s autoreversom i mehaničkim tipkama koje su čista



suprotnost mekanim Pioneerovim. FM radioprijamnik je RDS, sa svim pripadajućim funkcijama. Od dodatnih funkcija, tu je D-BASS mod s tri različite snage koji pojačava bas i trese poprilično dobro. Tu je i sada već neizostavna odvojiva prednja maska s pripadajućom kutijom. Zvuk je, s obzirom na cijenu, doista fantastičan. Iako mu nedostaje profinjenosti i detalja svojstvenih skupljim uređajima, a ima i malo više šuma, moram reći da ćete za soma kuna teško naći nešto bolje. Stoga ako vam je glavni problem novac, od srca preporučujem ovaj model.

Umreži me!

U jednom od pisama pitate zašto nemamo e-mail adresu na koju biste mogli slati pitanja za Helpline. Pa, imamo je! Pogledam ja po stranici, zagledam sve kutove i stvarno - nigdje te adrese! E, sad se razljutim, nazovem urednika, pogleda i on stranicu, pa ode u DTP, pogledaju i oni stranicu i iznjedriše odgovor: "Ah, zaboravili smo je istaknuti. Nakon što ju je Bero u jednom od prvih brojeva spomenuo u svom uvodniku, mislili smo da nije ni potrebno." E pa, potrebno je!
Ponavljam još jednom svima koji su "Internet-pismeni" da pitanja za ovu rubriku mogu slati i e-mailom, čime će uštedjeti marku, omotnicu i papir, a poštarove cipele da ne spominjem. Naravno, i pismo će prije stići do mene, pa ćete prije dobiti i odgovor.
Prednosti su mnoge, pa tko voli - nek' izvoli.
Ah, da, bilo bi dobro spomenuti tu adresu o kojoj sam se toliko raspričao, je l' da? Evo je: psx_helpline@janus.hr Ne zaboravite onu crticu između "PSX" i "helpline" jer se nekima i to dogodilo u prvim danima ove rubrike.

Do čitanja!
Vaš Bero

CHEATS

Pacman World

Za ovu nam je igru pitanje stiglo faxom. Zanimljiv način komunikacije prošao je prilično sretno - moglo se dogoditi da ga sekretarica "zafrlja-či" u koš.
Dakle, evo šifri:
Neranjivost
- pauzirati igru i pritisnuti
↑↓→L2 L2 L2→←↑,
99 continuea
- odabrati CLASIC MODE na glavnom izborniku pa sa SELECT povećati broj continuea na 99 i sa START započeti igru

Ninja

Kad se igra učitava i piše "Checking memory card", brzo pritisnite
L2 L2 L2 R2 R2 R2
i napisat će se "Del's Cheat ON", sada na glavnom izborniku birate nivoe.
Tijekom igre pauzirati igru i upisati:
L2 R2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 ○ △ □
○ △ □ za neranjivost i ostale cheatove.

S. C. A. R. S.

Kao *password* upišite:

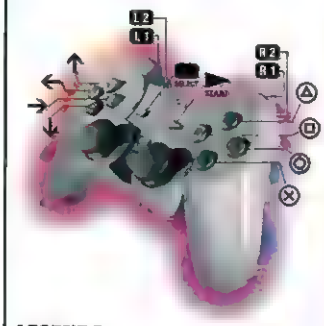
DESERT	Scorpion Car
MYSTER	Panther car
RUNNER	Cheetah car
RATTLE	Cobra car
ALLVID	svi auti
XPERTS	Master mode
GLASSX	Crystal cup
ROCKY	Diamond cup

Deathtrap Dungeon

Na glavnom izborniku (gdje su tri tubanje) pritisnuti:
L1 R1 △ △ □ ○ R1 L1
zatim otići na LOAD GAME i odabrati nivo koji želite igrati.

Croc 2 (NTSC verzija)

Na glavnom ekranu držati L1
i pritisnuti:
←←↑○□□
- za više energije
□□○↓←→←→
- sada pokrenite igru i držite R2
pa pritisnute ○ za 100 kristala
Na glavnom ekranu držati L1
i pritisnuti:
□□○↓←→←→
- sada pokrenuti igru i držati R2 i L2
da se otvori CHEAT izbornik
○↓←↑→△
- za dodatne živote



LEGENDA
Oznake u tekstu
→←↑↓
START SELECT
○ □ ✕ △
L1 L2 R1 R2
odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
FF8 - sitnice i tajne	19
Shadowman	13
Resident Evil	13
Suikoden 2	12
Broken Sword	9
Tomb Raider 2	9
Resident Evil 2	8
Tomb Raider 3	7
Blood omen: Legacy of Kain	6
Ten Chu	4
Clocktower 2	4
Echo Night	4
Special Ops	4
Hard Edge	3

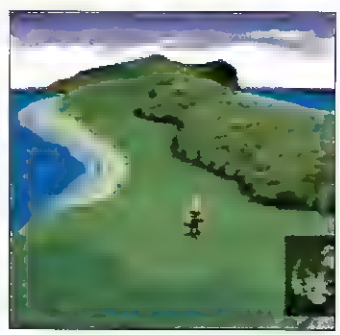
OPASKA:
Da biste imali uvid u to koje su sve igre na tablici, ipak smo odlučili objaviti je u cijelosti, a ne samo 10 igara s najviše dobivenih glasova kao u prošlom broju.

QUAKE 2

Znam da bi svi htjeli šifru za besmrtnost, ali je još uvijek nitko ne zna. Zasad mogu pomoći Elviru, koji je zapeo kod provalije s lavom na nivou Security Complex. Kažeš da si našao secret - podi ondje i doći ćeš do malog nivoa pod imenom Guard House koji moraš prijeći (i pokupiti ključ - Pyramid key), pa se vratiti u Security complex gdje ćeš moći prekidačem pokrenuti most koji će ti dopustiti da prijeđeš preko rupe s lavom.

FF7

Ovaj je mjesec, čini se, ljude uhvatila nostalgija pa su ponovno žaigrali sedmicu i - zapeli. *Tako su Josip i Tomislav zapeli i "ne znaju kamo poći", a bili su "svuda".* E, pa dečki, morate mi reći barem što ste posljednje napravili da bih vam rekao što dalje.
Jedino vam mogu pomoći u borbi s Underwater Weaponom koja vam je, kažete, preteška - savjet za tu borbu poslao je *Bojan iz Zagreba:* na Clouda stavite FINAL ATTACK i povežite s PHOENIX materijom Knight of Round, na drugi lik stavite MIME, a na treći W-Item i sva tri dovedite do limit breaka. S trećim se likom liječite i koristite Hero medicine. Udarajte ga s Knight of Round i limit breakovima i pobjedit ćete ga.
Drugo pitanje vezano uz FF7 stiglo je od Slavena iz Virovitice koji je, uza nj, poslao i pregršt trikova i savjeta za istu igru. On nikako ne može pronaći summon Alexandera. Koliko ja znam, tu materiju dobivaš kad pobijediš Sunou, u snježnim predjelima sjevera (kamo možeš doći kad dobiješ HighWind). Njenu je špilju teško naći jer ti vjetar stalno mijenja smjer kretanja, ali idi prema istoku.
Ne ulazi u borbu s njom ako nisi prije toga dodirnuo vodu kod Steaming Lakesa jer nećeš dobiti Alexandera. U borbi koristi vatrene napade jer je na njih osjetljiva.
Što se tiče CD-a sa Soundtrackom iz FF7 i Guide Booka za istu igru, kod nas ćeš ih teško naći, pokušaj preko neke od Internet trgovina.



ISPLATI LI SE BITI VRIJEDAN?

Ponekad se i ja to upitam. Pa evo, neki od vas toliko su vrijedni da nam šalju potpuna rješenja igara, a mi ih ne objavljujemo ili smo ih objavili broj prije nego je pismo stiglo. Tj. pismo stigne, ali se tekstovi za broj pripremaju unaprijed, pa je tako i rješenje već napisano. Baš to dogodilo se s rješenjem *Broken Sworda 2* koje su nam poslala čak dvojica čitatelja: Vedran Maslovar iz Osijeka (koji nam je poslao i prvi dio rješenja objavljen u broju 7) i čitatelj iz Dubrovnika koji se, nažalost, nije potpisao. Obojici bih se želio zahvaliti, kao i drugim čitateljima koji nam šalju opširnu pomoć za različite igre. Jedan od takvih je i "ludi" Dario, koji nam je poslao rješenje za *Crash Team Racing*. Eto, ni to neće izaći u ovom broju. No, nemojte misliti da takva pisma završe u košu. Najbolji dokaz za to je tekst o tajnama za FF8 koji možete pročitati nekoliko stranica dalje, gdje sam se služio pismima koja ste poslali još prije nekoliko mjeseci (imena čitatelja koji su nam ih poslali navedena su na kraju). Tako će i rješenje *CTR-a* i brojna druga pisma (npr. Nikole iz Sarajeva koji je veliku omotnicu napunio cheatovima) pričekati bolje dane, a za one koji nam napišu rješenje koje smo upravo objavili nemam drugo nego - isprike. I nemojte da vas to obeshrabri - pišite nam i dalje.

Čini se da neki jednostavno ne čitaju Darijove uvodnike i moje tekstove o PS2 konzoli. A mi se tako mučimo oko njih! Ne, igre za PS2 NEĆE se moći igrati na staroj konzoli.

TOY STORY 2

Vanja iz Varaždina pita kako u ovoj igri ubiti drugo čudovište. Vjerojatno misliš na bossa na kraju Andy's Neighborhooda po imenu Zurg Kite, navrh drveta. Da ga pobijediš, trebaš pucati u nj dok se ne počne vrtjeti. Izbjegni ga, pričekaj da se smiri i ponovno ga napucaj - ponavljaj dok ne poklekne.

SILENT HILL

Milan piše da ne može naći ključ iza žičane ograde (na samom početku igre). Tu stvarno ne bi trebalo biti problema: na lijevoj strani ulice Levin naći ćeš kuću i ispred nje pseću kućicu - u njoj je ključ od vrata kuće, otključaj ih i uđi. Kraj stražnjih vrata kuće na zidu je karta - pogledaj je i na tvojoj će karti biti ucrtati nova crvena crta. Idi ondje - to je mali prolaz između zgrada - hodaj njime dok ne naiđeš na žičanu ogradu. Jedan dio ograde zapravo su vrata koja trebaš otvoriti i proći te pokupiti ključ (bijela mrlja na podu).

TEKKEN 3

Marijan ne zna kako dobiti doktora Boskonovitcha u ovoj izvrsnoj tabačini. Mislim da je ovo već drugi put što odgovaram na isto pitanje, ali evo: zaigraj Force mod i odigraj ga četiri puta. Prva tri puta dobit ćeš po jedan ključ, a četvrti put borbu protiv zlog doktora kojeg moraš pobjediti u roku od 60 sekundi. Kad ga pobijediš, moći ćeš ga izabrati kao lika, ali ćeš se razočarati - postaje vrlo nezanimljiv.

GRAN TURISMO 2

Kaže Domagoj da mu, kad "stjunira" pojedine aute, s povećanjem ubrzanja, pada maksimalna brzina. Kako ovo nije moje područje, kontaktirao sam Uču i on kaže da tako mora biti - ne možeš imati i jare i pare (kako se kaže u narodu)! Ili ćeš imati auto koji sporo ubrzava, ali dostiže velike brzine, ili sporiji, ali s boljim ubrzanjem. Najbolje je pripremiti auto za pojedinu utrku. Ako staza ima dosta dugih dijelova, gdje je moguće razviti brzinu, namjesti da mu je ubrzanje lošije, a maksimalna brzina veća. Ako je pak staza puna zavoja, na kojima tako i tako ne bi mogao brzo voziti, namjesti mu najbolje ubrzanje. Sve, dakako, ovisi i o tvom stilu vožnje - svatko će namjestiti odnos ubrzanje i maksimalne brzine auta onako kako mu najviše odgovara.

Marin još pita što smo mislili kad smo napisali da u GT2 postoje zidovi u koje se isplati zakucati i uštedjeti vrijeme

CHEATS

Blast Radius

Svi nadograđeni brodovi

- na glavnom izborniku pritisnite: →L1↑↑↓→R2L2R2↓↑↓ - zatim idite na NEW GAME s bilo kojim brodom, prekinite s QUIT, i imat ćete sva 4 nadograđena broda i krenuti od sektora 5.

Wraith ship

- nakon što napravite trik za sve brodove, pritisnite na glavnom izborniku: ←→L1←→L1R2R2R2←→↑ - ponovite ostatak procedure od prvog trika i imat ćete Wraith ship i startati na sektoru 8.

Planet heads

- na glavnom izborniku pritisnite: ↓↑L1→L1↑→SELECT→R2L1L2 - na prva četiri nivoa će umjesto planeta biti glave programera (ovo ne radi ako su upotrebljena prva dva trika).

Extra misije

- pritisnite na glavnom izborniku: L1←L2↓SELECT←↓R2R2R2SELECT↑ - dobit ćete 4 dodatne misije (ovo ne radi ako su upotrebljena prva dva trika).

(The) Hive

Izaberite LOAD OPTION na glavnom izborniku, ali nemojte staviti memorijsku karticu u PSX. Pojavit će se PASSWORD OPTION u kojem upišite sljedeće šifre za nivoe:

IV73	1EZ3	2XG3
AM03	UVM3	81H3
NGH3	TZ33	8HU3
ZN03	U603	J5V3
WVQ3	2033	VIH3
HC13	KLG3	

Blod Omen - Legacy of Kain

Pritisnite tijekom igre:

Obnova krvi (energije)

↑→□○↑↓→←

Dodatna magična energija

→→□○↑↓→←

Sve animacije

←→□○↑↓→←

- animacije će se pojaviti u "Dark diaryju"

Ovu hrpu šifri poslao nam je *Kruno Fučkar*, da ih objavimo, kako kaže, "na radost playstation zajednice".

CHEATS

Army Men: Air Attack

Iako mislim da su ove šifre već bile objavljene, nekoliko ih je čitatelja tražilo, a *Dario iz Knina* ih je poslao, pa evo:

Za 1 igrača:

⊗↓←←⊡○○→
△↑←→↓△⊡↑
↓↓⊡⊡↑↓○⊗
→→⊗○↓↑↓↑
↑↑←→↓↓⊗⊗
⊡○⊗⊡△←↑→
→↓←↑△↓↑↓
○○→↑→↑⊗⊗
⊗↓↓↓↓⊗←→
△↑○↓⊡←⊗→
↑↑△△←←○○
←→⊡⊗↑↓○△
←←↑→→↑↓○△
←←↑→→↑↓⊗
⊡←→○○↑↓⊡
↓↑↓↑△○△○

Za 2 igrača:

→↑⊡⊗↑○↑→
←↓←↓↑↑↑↑
⊡⊗⊗⊡○△△⊡
⊗↑○↓△←⊡→
○○⊡↓↓⊡⊗⊗
↑↓↓↓→←←←
←←△→→△↑↑
⊡⊡⊡○↓↓↓←
○↑←⊡←↑←↓↓
△○△○↑↑↓↓
↑↓←→○○↑⊡
⊗←←←⊡△○⊗
←↓←↓⊡○⊡⊡○
↓↓↓↓⊗⊗○○
△↓△↓○↑⊡↑

Svi kopiloti
↑↓↑↓↑↓↑↓
Sve misije i helikopteri
⊡↓⊗↓→→↑↑

Fantastic Four

Za skrivene opcije na izborniku s opcijama označiti TRENING MODE i pritisnuti odjednom
L1+L2+R1+R2
Za 100 života na naslovnom ekranu pritisnuti ↑↑↓←→↓

Robert

kočenja. Učo odgovara:
"Onaj tko zna voziti takve trikove i ne upotrebljava. Ionako to u cijeloj igri možeš učiniti samo u nekoliko zavoja. Trik je u tome da, ulazeći u zavoj, prikočiš i skreneš tako da bokom dotakneš zid na suprotnoj strani ceste (gdje ćeš otklizati zbog brzine kojom voziš). Ako si dobro procijenio, zid će te samo malo usporiti i, dodaviši gas, proći ćeš zavoj brže nego da si kočio. Drugi trik također nije pošten i pravi ga vozači ne koriste: ulaziš u zavoj s unutarnje strane tako da protivnički auto, koji također ulazi u isti zavoj, iskoristiš kao zapreku da ne otkližeš s ceste. Taj je trik često korišten u GT-u1, ali će ti u GT-u 2 donijeti više štete nego koristi - više će usporiti tebe nego suparnički auto. Uglavnom - nauči voziti bez varanja i korištenja bugova u igri!"

APE ESCAPE

Vanja pita što raditi na nivou Crumbling Castle i gdje su majmuni koje treba uhvatiti. Baš mi je drago da netko spominje ovu meni prilično dobru, ali vrlo rijetko igranu igru. Dakle, na ovom nivou imaš 4 specter novčića i 20 majmuna. Evo svih lokacija:
SPECTER COIN 1 - na lusteru lijevo od sobe s prijestoljem
SPECTER COIN 2 - u središtu sobe sa zupčanicima
SPECTER COIN 3 - u stražnjem dijelu dvorca (treba napraviti jedan težak skok da dođeš do njega)
SPECTER COIN 4 - na rubu u blizini giljotine
MONKEY 1 - izvan dvorca
MONKEY 2 - u zvoniku
MONKEY 3 - ispod zvona u zvoniku
MONKEY 4 - na vrhu platforme u zvoniku
MONKEY 5 - na prijestolju
MONKEY 6 - na lusteru u sobi s prijestoljem
MONKEY 7 - u sobi lijevo od sobe s prijestoljem (luster)
MONKEY 8 - u sobi desno od sobe s prijestoljem
MONKEY 9 - u vodi u tamnici
MONKEY 10 - gdje i prethodni
MONKEY 11 - u ćeliji do koje moraš doći podvodnim prolazom
MONKEY 12 - u sobi sa zupčanicima
MONKEY 13 - gdje i prethodni
MONKEY 14 - iza leda u blizini giljotine
MONKEY 15 - gdje i prethodni, ali ćeš ga naći poslije
MONKEY 16 - u ćeliji u blizini giljotine
MONKEY 17 - na vrhu dvorca
MONKEY 18 - gdje i prethodni
MONKEY 19 - izvan dvorca, malo niže od ostalih
MONKEY 20 - u kutiji navrh dvorca koju moraš razbiti Magic Punchem

Japanska verzija ne znači u pravilu da igra ima bug i da se ne može završiti - tako je bilo sa GT2 - to nimalo ne opravdava one koji pišu da imaju problema s MGS-om, primjerice.

ISS PRO EVOLUTION

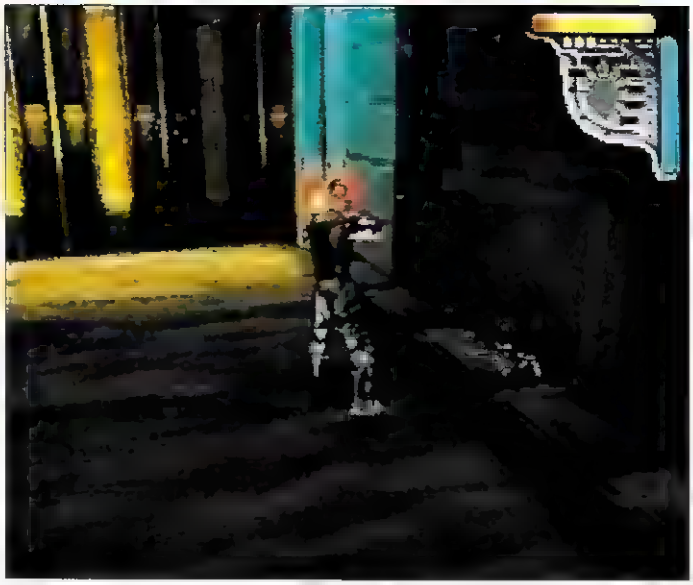
Dobio sam dva pisma s pitanjima za ovu igru, pa sam ih proslijedio Dariju, redakcijskom stručnjaku (iako je trenutačni šampion Učo). Dakle, *Ivan iz Pitomače* pita:
- Kako dobiti prave klubove - kad odaberem neki klub, sve su drugoligaši.
A Dario kaže: "Uvijek startaš s drugoligašima, prave igrače moraš kupovati (one bolje iz reprezentacija, one lošije pronaći ćeš pod Konamijevom zastavom kao free agente)".
- U PSX-u je bilo napisano da se može igrati neki Olimpijski kup s klubovima - kako?
"Olimpijski kup (koji se igra s igračima do 21 godinu) postoji samo u japanskoj inačici ISS-a koja se zove *Winning Eleven 4*. Nažalost, tu su opciju bez razloga izbacili u europskom izdanju igre."

Drugo pismo o ISS-u napisao je *Nenad*, koji pita:
- Dobio sam sve pehare ali ne i bonus, treba li mi se sada otvoriti neko novo natjecanje (ako da, kako da dođem do njega)?
"Osvajanjem svih kupova automatski si dobio bonus (pogledaj nagradu u Appreciation-Cup Gallery). Sad imaš i dvije All Stars repke."
- Dobio sam ove ekipe: World Classic Stars i Euro Classic Stars - postoji li mogućnost da dobijem i Konamijevu ekipu jer se pri kupnji igrača može dobiti igrač s Konamijevom zastavom?
"Ne, pod tom zastavom možeš kupiti free agent igrače iz svog tima koje ne možeš naći ni u jednoj reprezentaciji."

HARD EDGE

Ova rijetko igrana igra ipak nije tako lagana kao što izgleda na prvi pogled, pa smo dobili dva pisma s problemima vezanim uz nju. *Prvo je stiglo od Martina iz Sesveta*, ali mu ne mogu puno pomoći jer nije napisao gdje je zapeo, no nadam se da će mu trikovi navedni dolje barem malo olakšati igru.
Jura iz Pule, pak, ne može naći sva tri Disengagement Devicesa da isključi energetsku barijeru. Evo gdje se nalaze:
Disengagement Device 1 - u Storage Cupboardu B na nivou 25
Disengagement Device 2 - u Storage Cupboardu A na nivou 26
Disengagement Device 3 - u sobi Key 3 na nivou B6
Trikovi:
Različiti kostimi i oružja - završite igru i snimite poziciju pa je učitajte i odaberite lik s kojim ste završili igru. Pritisnite SELECT na ekranu lika i odaberite ARMS da dođete do novih kostima i oružja. Završavanje igre također daje i SOUND TEST opciju sa 16 melodija.
Završite igru još jednom za dodatne melodije i kostime, a treće završavanje dat će vam sve preostale melodije i kostime.
System Disk - da pokrenete jukebox u baru na 25 katu treba vam 5 medalja. Zatim na slici pokraj vrata bara pronađite skrivenu poruku, na jukeboxu

odaberite ERROR i dobit ćete System Disk
Steel rope - ovo uže potrebno vam je da dođete do 27 kata, a naći ćete ga na podu u sobi s energetskom barijerom na 26 katu
Power handle - ručka za otvaranje kanala za otpatke u Rachelinoj sobi nalazi se u Store Roomu B na 27 katu
Roulette ball - loptica koju treba upotrijebiti na stolu za rulet nalazi se kod prof. Howarda u kirurgiji na 25 katu
Metallic badge - na ovom ćete predmetu naći šifru za otvaranje sefa
Glowing moss - ovim predmetom oživljavate svoj lik ako umre. Naći ćete ga na katu B6. Ovdje odmah upotrijebite i mogućnost snimanja igre jer slijedi borba sa serijom bossova i kraj igre



APOCALIPSE

Ivona pita kako srediti posljednjeg bossa u ovoj igri. Iznimno mi je drago što i djevojke igraju PSX igre i javljaju nam se u ovu rubriku, stoga Ivoni odgovaram s osobitim *guštom:*
Dakle, on te napada u nekoliko faza pa ga moraš u svakoj od njih pobijediti da bi ga sredila. Prvo te napada u uredu Bijele kuće. Drži se samo sredine ekrana i pucaj u nj preskačući preko laserskih zraka iz njegovog oka.
U drugoj fazi trči desno ili lijevo oko njega stalno pucajući i skupljajući bonus predmete s poda. Kad god udari o pod, preskoči valove koji se šire naokolo.
Treća faza je slična prethodnoj, ali kad god skoči na neki smeđi dio poda, pod propadne; cijelo vrijeme baca na tebe vatrene lopte, pa budi stalno u pokretu.
U četvrtoj fazi moraš skakutati s otočića na otočić jer je veliki dio poda propao. Nemoj se previše zadržavati na jednom mjestu jer će te napucati, i stalno koristi SMART BOMBS.
U posljednjoj fazi BOSS stoji mirno i stalno udara o pod; najbolja je taktika da i ti stojiš mirno i napucaš ga kad god to učini.

Ovo je kandidat za pitanje mjeseca:
"Može li se *Tomb Raider 2* igrati udvoje?"
A kako bi ti to - s dvije Lare?

TOMB RAIDER 3

Iako ne volim odgovarati na pitanja o Larinim pustolovinama, ovaj ću put napraviti iznimku. Naime, pitanje je postavio *Pelo iz Vrsara*, a kako sam se nedavno baš lijepo proveo u Istri, ovo je jedna vrsta zahvale. *Pelo ima problema s kanuom.* E, sad, i meni je dosta teško na temelju ovakvog opisa pomoći to je ujedno pouka svima koji pišu pitanja da pokušaju što preciznije objasniti.
Dakle, *Pelo,* pretpostavljam da je riječ o kajaku u Madubu George, pa evo kako doći do njega - zaroni kad dođeš do vrata iza kojih je kajak i upotrijebi prekidač pod vodom, ali prije toga sredi krokodile koji te u vodi čekaju. Možda je tvoj problem i u tome što je kajakom malo teže upravljati, a ovaj nivo je prilično opasan u tom slučaju preporučujem da manevriranje isprobaš u mirnim vodama. Ne zaboravi da je mnogo lakše skrenuti kad usporavaš, veslajući unatraške.

Kako je u prošlom broju bio srezan broj stranica za Helpline, nakupilo se mnogo pisama, no na mnoga smo od njih već odgovorili (već smo o tome pisali). Glasovi su uneseni u tablicu, evo još po nekoliko riječi za nesretnike kojima nisam mogao odgovoriti opširnije:
Mario - tvoje su želje unesene u tablicu, a tvoj problem u RE-u je bio opisan dvaput u posljednjih nekoliko brojeva; **drugi Mario** - hvala za savjete za MGS, a što se tiče Rainbow Sixa, rješenje tog dijela bilo je prije nekoliko brojeva, no svi koji su ga igrali slažu se da je 12. misija najteža; **Ivan** - Riven smo stavili na popis, ali zasad ima samo tvoj glas, ako znaš točno gdje si zapeo - napiši; **Marko** - Tonyja smo obradili u prošlom broju, a kvalitetnu sliku titana, nažalost, nemamo; **Mario & Goran** - vi ste drugi koji ste nam poslali isti trik, ali ni vaš neću objaviti jer smo s MGS-om završili (barem na neko vrijeme); **Nepoznat Netko iz Kaštel Lukšića** nam je u tri pisma poslao stranice sa šiframa iz nekog talijanskog časopisa (dobro da znam talijanski); **Tomislav** - šifre koje tražiš su objavljene u prošlom broju; **još jedan Tomislav** - nažalost, stari brojevi su većinom rasprodani, ali pokušaj nazvati redakciju i pitati što ima; **Dado, Haza i Dado II** - Shadowman je na popisu, i dobro stoji; **Matija** - pa kakvo ti je to pismo bez adrese? Dobro da si se drugi put sjetio - a i lišće je vjerojatno pomoglo; **Marin; Tomislav** - hvala na pozdravima, a šifri za Quake 2 nema pa nema - ali rijetki su oni koji ga nisu prešli i bez njih; **Muamer** - nažalost, pošiljka sa starim brojevima se vratila s obrazloženjem da je nemoguće slati pošiljke koje zahtijevaju otkup u drugu državu; **Matej** - evo u ovom broju imaš dodatne trikove za FF8 pa se nadam da će ti pomoći; **Dominik** - nadam se da si šifre pronašao u prošlom broju; **Ivan** - hvala za šifre, a ove koje ti tražiš su objavljene nedavno; **Dominik** - evo šifri koje si tražio; **Robert** - šifre su ti tu, a za trikove ćeš se morati strpiti još koji broj ili ih otkriti sam; **Damir** - Broken Sword se penje na ljestvici pa možeš njegovo rješenje očekivati vrlo skoro; isto vrijedi i za Maju koja traži rješenje Resident Evila; **Josip** - pa rješenje za SW je bilo objavljeno nedavno, a šifre koje si poslao su za Gameshark; **Rale** - žao mi je, ali Tombija smo igrali samo onoliko koliko je trebalo da ga završimo, a rješenje za Tombi 2 bi trebalo biti gotovo uskoro (možda već u ovom broju ako bude završeno); **Danijel** - recenzija Medievila 2 je u ovom broju, a šifre će valjda stati u sljedeći; **Čoli** - da ti odgovorim, trebala bi mi cijela stranica, eli evo ukratko: za Echo Night i Clocktower 2 spremaju se rješenja, Laru ipak nisi završio - moraš pobjeći iz piramide, a s PS2 je sve u redu - vjeruj mi; **Nevia** - pa kako ga ne možeš prijeći ako si ga već prešla? A što se tiče hardvera, RGB kabel koji omogućuje gledanje NTSC igara prenosi veću količinu videopodataka nego obični; **Damjan** - prohodi koje si tražio su na popisu, a TR4 je objavljen u prošlom broju.

CHEATS

No Fear Downhil Mountain Biking

LOTSOFFEAR	Sve staze
LOTSOFGEAR	Svi dodaci za bicikl
MONKEYBIKE	Staza s trikovima
GOOBERS	Dva nova lika
EDOMRORRIM	Mirror mode
BIGFLOATER	Slaba gravitacija
TOONITUP	Animirana staza
TYREFRAME	Wire-frame staza (amateur mode)
LOTSOFDOTS	Točkasta staza (amateur mode)
ABDUCTION	Izvanzemaljska staza (pro mode)
LAVALAND2	Vulkanska staza (pro mode)
JACKEDIN	Virtual reality staza (pro mode)

Moto Racer II

Šifre ukucati na glavnom izborniku:
Dodatne staze
R1 R2 ↑ ← △
Viši skokovi
← ← ↑ ↑ → → ↓ ↓ ○ △ ✕
Usporavanje drugih igrača
○ □ → ← L1 R1 ✕
Brži motori
↑ ↑ ↑ → ← △ ✕

Miše

This Is Football

Šifre se upisuju u glavnom izborniku; ako su dobro upisane, čut ćete zvuk udarca.
Mali igrači
□ R2 → L2 L1
Igrači s velikim glavama
△ △ L2 L1 L1
Igrači s malim glavama
R2 ↓ L2 L1 ○
Igrači u trenirkama
○ L2 ← R2 △
Glava umjesto lopte
← L1 L1 L1 R2
Crno-bijela slika
↑ R1 L2 R1 R2
Lutke kao igrači
→ □ ↑ ↑ R2
Igrači u toplesu
↓ R2 R2 R2 △
Igrači kao motoristi
L1 R2 L2 ○ R1

Goran

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

FF8 napredni tečaj

FF8 je jedna od rijetkih igara za koju stižu pitanja i zamolbe za pomoć i nakon objave rješenja jer u sebi sadrži velik broj sitnica i tajni koje nisu sastavni dio priče, nego upotpunjuju doživljaj i atmosferu svijeta u kojem se sve odvija. Kako u rješenju nisam pisao o tome, vrijeme je da se pozabavim i takvim pojedinostima, u čemu su mi mnogo pomogli čitatelji otkrivši neke od tih tajni i poslavši mi ih u pismu. Bez njih, ovaj bi tekst bio nepotpun pa im zahvaljujem u svoje ime i ime onih kojima je namijenjen

PIŠE Berislav Jozić

Kao što piše i u naslovu, ove su sitnice namijenjene naprednim igračima, tj. onima koji su odigrali barem prva dva diska ove igre, stoga osnove igranja i nekih postupaka ovdje nisu opisane. No, to ne znači da i početnici neće ovdje naći nešto za sebe - kad već igrate igru, bolje je odmah ići otkrivati njezine tajne nego je igrati ispočetka kad je već jednom završite!

Karte na stol!

Dakle, karte. Jedna od specifičnosti FF-a 8 je čudna igra kartama (prema jednoj informaciji, Ime igre je Tripe Triad) koju tijekom cijele igre možete igrati s različitim likovima, a same karte koristiti za dobivanje specijalnih predmeta. Da biste uopće mogli igrati, potrebno je odmah na početku razgovarati s čovjekom pokraj dizala da bi vam dao vaše prve karte, a dalje je lako - sve je u vježbi. Naravno, i u poznavanju pravila i načina dobivanja karata, pa evo malo o svemu tome.

Karte se mogu podijeliti u ove kategorije:

Čudovišta

Ove karte dobivate kartajući sa svima ili kad na nekom protivniku u borbi upotrijebite CARD komandu. Iako se mogu činiti slabe, uz određena pravila, korisne su i protiv najjačih karata.

Bossovi

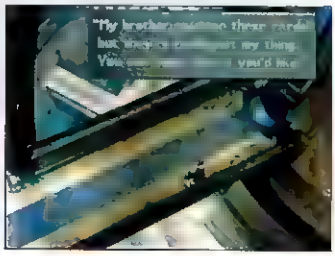
Postoji mogućnost primjene CARD komande i na njih, ali njihove karte većinom dobivate kartajući se s malo iskusnijim kartašima (Master of Dollet, Card Queen, CC Group, Dodanna, Watts, Zone..)

GF-i

Neke njihove karte dobivate kad ih pobjedite (Brothers), a neke kartanjem. Vrlo su snažne i postoji samo po jedna za svakog GF-a, no ako je i upotrijebite da dobijete neki predmet, na popisu će vam ostati zvjezdica koja dokazuje da ste je jednom imali.

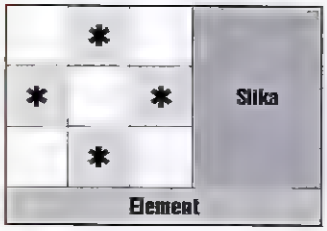
Likovi

Ovo su neke od najtežih karata za pronalaženje, iznimno su snažne ako su im slaba mjesta pokrivena.



Osnove igre

Kad igrate, vaše su karte uvijek na desnoj strani (plave). Polje za igru izgleda ovako:



* - Brojevi koji označavaju snagu karte (1 je najslabiji, A je najači)

Na početku partije iz svoje zbirke karata birate pet komada (ako imate manje od 5 karata, ne možete igrati; vrlo su rijetko izabrane nasumce) i slučaj odlučuje tko će prvi krenuti. Igrači naizmjence postavljaju svoje karte na ploču, a ako se one dodiruju stranama, dolazi do usporedbe - ako karta koja napada (tj. ona koja je poslije postavljena) ima jači broj na strani kojom dodiruje drugu kartu, ona pobjeđuje, a poražena karta mijenja boju u protivnikovu. Na taj je način moguće odjednom poraziti više karata, tj. sve one koje dodiruje novopostavljena karta (npr. ako neku jaku kartu postavite u polje 5, a na poljima 2, 4, 6 i 8 su slabe karte, sve četiri mogu biti poražene). Pobjeđuje onaj tko na kraju (kad su sva polja popunjena) ima više karata svoje boje, s tim da se rezultat 5:4 u korist onoga tko je prvi krenuo smatra neodlučnim.

Nakon pobjede, pobjednik može izabrati jednu od pet protivnikovih karata i uzeti je - na taj se način dobivaju najače karte (što pretpostavlja da ste pobijedili njihovog vlasnika u igri).

Posebna pravila

ELEMENTI - karte koje imaju neki element mogu iz toga izvući pozitivne i negativne efekte - ako ih postavite na polje označeno istim elementom, njihova snaga raste za 1, ako ih postavite na polje označeno nekim drugim elementom, snaga im pada za 1 (npr. ako Ifrita stavite na vatreno polje, snaga mu raste, ali na vodenom ili zračnom opada)
OPEN - igra se s "otvorenim kartama" - možete vidjeti protivnikove karte, ali i on vaše
SUDDEN DEATH - ako igra završi nerješeno, morate igrati još jednu partiju - ali s kartama koje su na kraju te partije okrenute na vašu boju!
SAME - karta će okrenuti karte koje dodiruje ako su im snage jednake - ne mora biti jača od njih
PLUS - ako je zbroj strana na kartama koje se dodiruju jednak, karte će bit' okrenute (Primjer: na polje 9 stavljate kartu koja prema gore ima snagu 4, a prema lijevo 2. Na polju 6 je karta koja prema dolje ima snagu 3, a na polju 8 je karta koja prema desno ima snagu 5. Zbrojite snage koje se dodiruju! 3+4=7, 5+2=7. Vaša će karta okrenut' obje protivničke!)
STRAIGHT - ako okrenete neku kartu, ona može okrenuti u vašu boju karte koje dotiče ako je jača od njih
SAME WALL - ako stavite kartu između dviju protivničkih tako da sve tri imaju okrenute istu brojku na istu stranu, obje će se okrenuti u vašu boju (Primjer: ako je na polju 1 protivnikova karta sa snagom 5 okrenutom nalijevo, a na polju 7 još jedna protivnikova karta, također sa snagom 5 okrenutom nalijevo, postavivši na polje 4 svoju kartu sa snagom 5 okrenutom nalijevo, okrenut ćete obje protivnikove karte)
EXCHANGE - nakon partije, svaki igrač dobiva one karte koje je okrenuo u svoju boju
AUTO PICK - računalo će izabrati s kojim ćete kartama igrati (obično slabe karte s kojima ste primorani koristiti kompleksnija pravila da pobjedite)

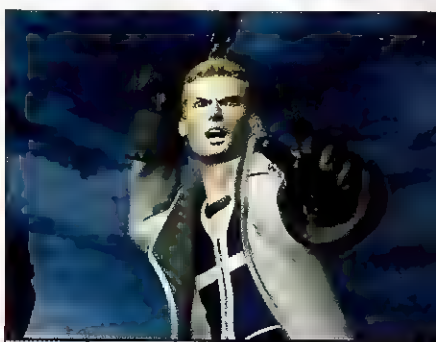
Evo još nekoliko savjeta za igranje:
- pazite na specijalna pravila koja vrijede na različitim mjestima - iskoristite ih.
- slabe točke svojih karata skrivajte u kutovima ili uz rub polja, a napadajte slaba polja protivničkih karata
- ne podcjenjujte slabije karte - uz dobro korištenje pravila, mogu vam mnogo pomoći
- kutovi su važna mjesta, pa uvijek imajte kartu koju možete staviti ondje
- gledajte unaprijed - ako u idućem potezu možete okrenuti neku kartu, nije važno što je u ovome može okrenuti prot vnik. Isto tako, bezvrijedno je okrenuti protivniku kartu koju će on odmah vratiti
- pazite da ne dolazite u poziciju gdje protivnik može uzeti više vaših karata jednim potezom, odabirite karte tako da se njihove snage i slabosti pokrivaju
- igrajte - samo čestim igranjem steći ćete iskustvo koje će vam stvarno pomoći da naučite.

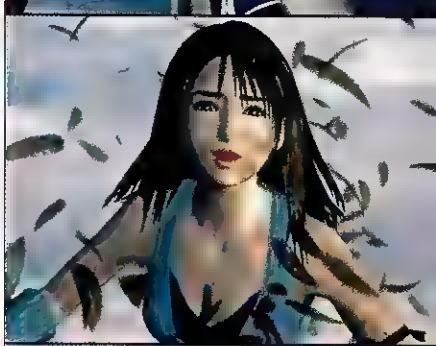
CC Group Quest

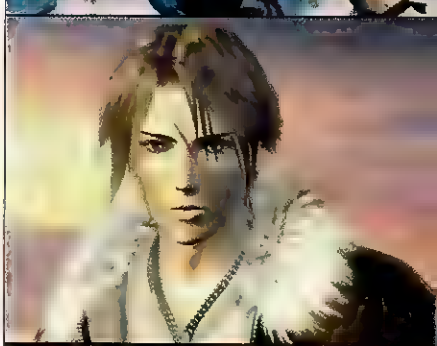
U igri postoji grupa kartaša koje možete pokušat' pobijediti (na 3. disku) da dođete do posebnih karata i predmeta. Iako se zapravo zovu drugačije, svaki od ovih likova ima i svoje kartaško ime, te ih treba naći u Balamb Gardenu i pobijediti ovim redoslijedom (ako ne žele igrati s vama, znači da nemate dovoljno iskustva - pobijedite u nekoliko partija pa se vratite):
Dečko - obično ga možete naći u hodniku u blizini Directoryja
Tref - također u hodniku, ali onom koji vodi do Cafeterie - pojavljuje se slučajno pa pokupajte ući i izaći s ekrana nekoliko puta
Karo - dvije djevojke koje se mogu naći u blizini Directoryja
Pik - pojavljuje se slučajno s prijateljem u blizini vrata od dizala na drugom katu
Herc - zapravo Xu. Naći ćete je na mostu - od nje možete dobiti Carbuncle kartu
Joker - pojavljuje se s učajno u Training Centru, na jednom ekranu desno od mjesta za snimanje pozicije (ondje gdje možete povući Thunder čaroliju - ima Leviathan kartu.
Kralj - razgovarajte s Ninom na mostu, pa idite u bolnicu i izazovite dr. Kadowaki, koja će vam reći da ćete uskoro vidjeti Kralja (to je jedan vama vrlo poznat lik!). Vratite se u svoju spavaonicu i spavajte nekoliko puta dok ga ne sretnete. On ima Gilgamesh kartu.

Trik - imajte sve karte, ali i rijetke predmete koji se mogu iz njih dobiti

Ako ste pobijedili sve članove CC skupine i našli Ragnarok, na njemu ćete ih sve ponovno susresti, pa vam još preostaje samo da nađete Queen of Cards. Ona se sada nalazi na Abadan Plains, južno od Tear's Pointa, na kontinentu, desno od malog otočića. To je isto ono mjesto gdje ste na 3. disku pronašli Pietovu razbijenu kapsulu. Na mapi nema oznake, nego se morate prošetati južnim dijelom ravnice i naći ćete je. Sad možete promjeniti bilo koju kartu 8. 9. ili 10. nivoa da dobijete rijetke predmete, i zatim tu istu kartu osvojiti od jednog od članova kluba ili Queen of Cards - i tako dokle vam se god da. Ovaj način skupljanja predmeta je vrlo spor i rezerviran samo za najstrpljivije, ali ako želite naći sve karte, a ne da vam se igrati s Queen of Cards i napornim traženjem karata po svijetu - ovdje možete upotpuniti svoju zbirku.







Popis rijetkih karata

Rijetkim se smatraju karte 8., 9. i 10. nivoa te Pupu karta. Evo njihovog popisa, te kratke informacije o mjestu gdje ih je moguće dobiti - naravno, ako ne želite čekati susret na Ragnaroku.

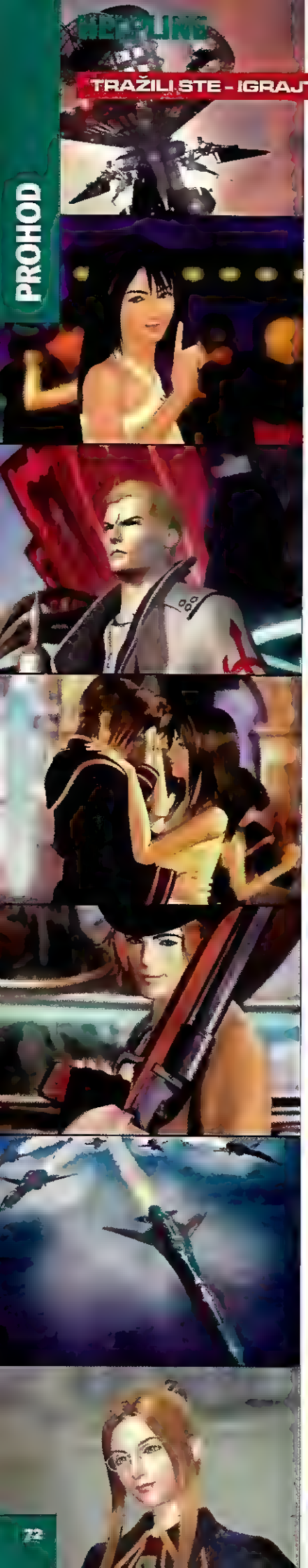
Nivo 8		Nivo 9		Nivo 10	
Karta	Lokacija	Karta	Lokacija	Karta	Lokacija
Fat chocobo	Čovjek na klupi ispred Balamb library (Queen of cards quest)	Carbunkle	Card club Herc	Ward	Dr. Odine u Estharu
Angelo	Watts of the Forest Owls	Diablos	Pobijedite Diablosa	Kiros	Čovjek u crnom - trgovački dio Deling Cityja (Queen of C.Q.)
Gilgamesh	Card club Kralj	Leviathan	Card club Joker	Laguna	Ellone u Lunarside bazi
MiniMog	Dječak koji trčkara na prvom katu Balamb Gardena	Odin	Pobijedite Odina	Selphie	Selphieina najbolja prijateljica u Trabia Gardenu
Chicobo	Prizovite velikog chocoboa u svih 6 šuma i idite do chocobo shrine	Pandemona	Kod Zellovih susjeda	Quistis	Članovi Trepe fan cluba u Balamb Gardenu
Quezacotl	FH Mayor Dobe	Cerberus	Pobijedite Cerberusa	Irvine	Flo, žena gradonačelnika FH (Queen of cards quest)
Shiva	Dajte Zone Girl Next Door magazin	Alexander	Piet u Lunarside bazi	Zell	Mrs. Dincht u Balamb townu
Ifrit	Potucite Ifrita	Phoenix	Asistent predsjednika u Estharu (Queen of cards quest)	Rinoa	Dajte Ifrita Gen. Carawayu u Deling Cityju, i osvojite ga od Martine u FH
Siren	Card master na drugom katu Dollet puba	Bahamut	Pobijedite Bahamuta	Edea	Edea u Edea's house
Secret	Pobijedite braću	Doomtrain	Barmen u Timber pubu (Queen of cards quest)	Seifer	Cid u Edea's house
Minotaur	Pobijedite braću	Eden	Pobijedite Ultima weapon	Squall	Laguna u Estharu

PuPu karta - najteža karta u igri!

Iako je samo 5 nivoa, ovo je vjerojatno karta koju je najteže dobiti u cijeloj igri. Evo kako to učiniti.

Upotrijebite Diablosovu enc-none sposobnost da vas ne smetaju slučajne borbe i pješice (naravno, ne morate do tamo putovati pješice) posjetite ova četiri mjesta. Na svakom od njih ćete ući u borbu ali protivnika neće biti - vidjet ćete samo svemirski brod koji prolijeće:
- Zapadno od Winhil.a
- Mandy Beach, sjeveroistočno od Timbera
- Heath Peninsula - otok istočno od Trabia Gardena, na kraju dugog, pješčanog poluotoka
- Kashkabald Desert - velika pustinja na sjeveroistočnom dijelu kontinenta na kojem je Edeina kuća

Nakon toga Ragnarokom odletite do stijena iznad chocobo shrine (još malo dalje jugoistočno od Trabia Gardena), sletite i potucite svemirski brod. Sada otidite do kratera na mjestu gdje je prije bio Balamb Garden i kad sretnete PuPu, upotrijebite ITEM komandu da mu date 5 elixira u zamjenu za kartu.



No Limit!

Limit breaks su najjači napadi vaših likova i bez njihove upotrebe nećete moći pobijediti najjače protivnike. Aktivirate ih tako da dopustite da vam HP padnu u kritičnu zonu i zatim preskačete poteze dok se kraj opcije Fight ne pojavi strelica. Ako posjedujete aura čaroliju, limit breakove možete izvesti i s punim HP-ima, što je mnogo zdravlje za vaše likove. Evo mojih impresija o limit breakovima pojedinih likova, da znate čemu treba težiti:

Likovi	Limit break
1. Squall	Nanosi vrlo veliku štetu, a s lionhartom možete nanijeti i iznad 180,000 HP-a!
2. Irvine	Fast ammo nanosi dosta visku štetu brzim pogocima, ali ako ima AP ammo, nanosit će 9,999 HP štete. Pulse ammo je brza i razorna, ali rijetka
3. Quistis	Vrijedna samo zbog nekih vještina, kao što je npr. mighty guard
4. Zell	Može nanijeti mnogo štete, ali zahtijeva da dobro naučite poteze i budete spretni s prstima
5. Selphie	Posjeduje samo nekoliko korisnih efekata, čije dobivanje ovisi o sreći - po meni su najkorisniji full cure, wall i The End
6. Rinoa	Korisna samo kad nauči angel wing, vještinu koja joj omogućuje da baca čarolije koje ne posjeduje, i to peterostruko jače od njihove uobičajene snage.

Junction me!

Povezivanje (tj. junction) čarolija sa sposobnostima likova jedna je od najvažnijih metoda usavršavanja njihovih sposobnosti.

Evo popisa čarolija koje najbolje djeluju na određene sposobnosti pa birajte sami prema onome što vam je dostupno (broj označava za koliko će se sposobnost povećati ako na nju povežete 100 komada neke čarolije).

Moja je preporuka (naravno, ako imate dovoljno čarolija), da ih upotrijebite ovako:

HP: Full-life
Power: Ultima ili meteor
Defense: Meltdown
Magic Power: Ultima ili triple
Spirit: Reflect
Speed: Triple ili haste
Evasion: Tornado
Accuracy: Aura
Luck: Pain

HP
(poeni koji označavaju životnu snagu lika)

Ultima	6,000
Full-life	4,800
Meteor	4,600
Holy	3,800

Magic Power
(magična snaga - utječe na snagu magije)

Ultima	100
Triple	70
Pain	60
Meteor	52

Evasion
(izbjegavanje - utječe na izmicanje napadima)

Ultima	60
Triple	40
Tornado	32
Meteor	30

Power
(moć - utječe na napadačku snagu lika)

Ultima	100
Meteor	75
Aura	70
Triple	70

Spirit
(duh - utječe na snagu otpora magiji)

Ultima	95
Full-life	85
Reflect	72
Curaga	65

Accuracy
(preciznost - utječe pogađanje udarcem)

Triple	150
Ultima	60
Aura	50
Double	40

Defense
(obrana - utječe na obranu lika)

Ultima	82
Full-life	80
Meltdown	80
Regen	70

Speed
(brzina - utječe na brzinu akcija)

Triple	70
Ultima	60
Haste	60
Stop	48

Luck
(sreća - ima utjecaj na mnoge slučajne događaje)

Ultima	60
Aura	40
Pain	40
Death	38

Magija je i od mača jača

Dobro, možda baš i nije, no svakako je važna jednako kao i svijetlo oružje. Zato evo pregleda svih čarolija FF8

Čarolija	Opis
Aero	Napad elementom Vjetra
Apocalypse	Najjača čarolija, možete je povući samo od Ultimeciae
Aura	Otključava Limit break vještine
Berserk	Snaga cilja je udvostručena ali ne može kontrolirati koga napada
Bio	Napad otrovom
Blind	Cilj ne može napadati fizički
Blizzard	Napad elementom Leda
Break	Cilj je okamenjen
Confuse	Cilj ne može upravljati svojim akcijama
Cure	Liječenje
Death	Instant smrt
Demi	Napad gravitacijom (šteta je jednaka četvrtini HP-a cilja)
Dispel	Briše promjene statusa
Double	Omogućava dvostruko bacanje čarolija
Drain	Cilj gubi HP-e, a dobiva ih onaj koji baca čaroliju
Esuna	Liječi promjene statusa (okamenjenost, otrov...)
Fire	Napad elementom Vatre
Flare	Jaki napad elementom Vatre
Float	Cilj leti (izbjegavanje napada povezanih sa zemljom)

Čarolija	Opis
Haste	Dvostruka brzina akcija
Holy	Napad elementom Svetosti
Life/full-life	Oživljavanje srušenog lika
Meltdown	Povećava se osjetljivost cilja na ozljede
Meteor	Jaki napad koji pogađa sve protivnike
Pain	Različite negativne promjene statusa
Protect	Smanjuje primljenu štetu od fizičkih napada
Quake	Napad elementom Zemlje
Reflect	Odbija čarolije na onoga tko ih je bacio
Regen	Polako punjenje HP-a
Scan	Prikazuje podatke o cilju
Shell	Smanjuje primljenu štetu od napada magijom
Silence	Cilj ne može bacati čarolije
Sleep	Cilj zaspe
Slow	Usporavanje brzine akcija
Stop	Cilj je zaleđen
Thunder	Napad elementom Groma
Tornado	Jaki napad elementom Vjetra
Triple	Omogućava trostruko bacanje čarolija
Ultima	Najjači neelementarni napad, pogađa sve protivnike
Water	Napad elementom Vode
Zombie	Cilj mogu oštetiti čarolije liječenja

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

Boj bije svijetlo oružje

I što je oružje jače, i vaša moć skače. No, dosta pjesnikovanja, vratimo se na temu. Postoji 28 raz ičitih oružja za šest likova kojima upravljate, a specifikacije im se nalaze u 7 Weapons Monthly magazina. Evo popisa oružja za sve likove (po jačini) i predmeta potrebnih za njihovo remodeliranje, što će vam prištedjeti traženje samih magaz'na.

Zell - Gloves	Potrebno
Metal Knuckle	Fish Fin x1, M-Stone Piece x4
Maverick	Dragon Fin x1, Spider Web x1
Gauntlet	Dragon Skin x1, Fury Fragment x1
Elrgeiz	**Adamantine x1, Dragon Skin x4, Fury Fragment x1**

Selphie - Nunchaku	Potrebno
Flail	M-Stone Piece x2, Bomb Fragment x1
Morning Star	Steel Orb x2, Sharp Spike x2
Crescent Wish	Inferno Fang x1, Life Ring x1, Sharp Spike x4
Strange Vision	**Adamantine x1, Star Fragment x3, Curse Spike x2**

Irvine - Guns	Potrebno
Valiant	Steel Pipe x1, Screw x4
Ulysses	Steel Pipe x1, Bomb Fragment x1, Screw x2
Bismarck	Steel Pipe x2, Dynamo Stone x4, Screw x8
Exeter	**Dino Bone x2, Moon Stone x1, Star Fragment x2, Screw x18**

Squal - Gunblades	Potrebno
Revolver	M-Stone Piece x6, Screw x2
Shear Trigger	Steel Pipe x1, Screw x4
Cutting Trigger	Mesmerize Blade x1, Screw x8
Flame Sabre	Betrayal Sword x1, Turtle Shell, x1, Screw x4
Twin Lance	Dino Bone x1, Red Fang x2, Screw x12
Punishment	Chef's Knife x1, Star Fragment x2, Turtle Shell x1, Screw x8
Lionheart	**Adamantine x1, Dragon Fang x4, Pulse Ammo x12**

Rinoa - Blast Edges	Potrebno
Pinwheel	M-Stone Piece x3
Valkyrie	Shear Feather x1, Magic Stone x1
Rising Sun	Saw Blade x1, Screw x8
Cardinal	Cockatrice Pinion x1, Mesmerize Blade x1, Sharp Spike x1
Shooting star	**Windmill x2, Regen Ring x1, Force Armlet x1, Energy Crystal x2**

Quistis - Whips	Potrebno
Chain Whip	M-Stone Piece x1, Spider Web x1
Slaying Tail	Magic Stone x2, Sharp Spike x1
Red Scorpion	Ochu Tentacle x2, Dragon Skin x2
Save the Queen	**Malboro Tentacle x2, Sharp Spike x4, Energy Crystal x4**

Različiti predmeti

A evo i popisa kako doći do potrebnih predmeta, jer je to ono što je teško u remodeliranju oružja.
Kad u popisu piše neprijatelj niskog nivoa, misli se na nivoe 1.-19., srednji su 20.-29., a iznad su viši. Nivo protivnika preslika je prosječnog n'voa vaše skupine, ili na njihov nivo možete utjecati Tonberryjevim LV Up i LV Down vješt'nama.

Predmet	Kako ga naći
Adamantine	Mugom od BGH251F2 (Fisherman's Horizon); iz Minotaur karte; pobjedom nad Adamantoises (Long Horn Island) srednjeg i visokog nivoa
Betrayal Sword	Iz Forbidden kart; pobjedom nad Forbiddenima ili Blitzevima niskog nivoa (Tomb of the Unkonown king, Contra Ruins)
Bomb Fragment	Pobjedom ili mugom od Bombs
Chef's Knife	Pobjedom ili mugom od svih vrsta Tonberryja ili iz njihovih karata
Cockatrice Pinion	Pobjedom ili mugom od Cockatrice (Roshfall Forest) ili iz njihovih karti
Curse Spike	Pobjedom nad Forbiddensima visokog nivoa (Tomb of the Unknown King, Centra Ruins) - koristite LIFE čaroliju!
Dino Bone	Pobjedom ili mugom od T-Rexa (Balamb Garden Training Center); iz 2 T-Rex ili Armadodo karte
Dragon Fang	Pobjedom T-Rexa (Balamb Garden Training Centre) i Grendela (Roshfall Forest) srednjeg nivoa, Blue Dragona (Trabia's Bika Snowfield), Hexadragons (Grandidi Forest, Islands Closest to Heaven and Hell)
Dragon Fin	Pobjedom ili mugom od Grendela (Roshfall Forest) ili SAM08Ga (Galbadian Missile Base); iz Grendel karata
Dragon Skin	Pobjedom nad Anacondaursima (Roshfall Forest, Dollet) ili Hexadragona niskog nivoa (Grandidi Forest).
Dynamo Stone	Refine Blitz cards, pobjedom nad Creepovima (Deling City Sewer, Galbadia Garden) ili Blitzima (Galbadia Garden, Lenown Plains) visokog nivoa; iz Blitz karata
Energy Crystal	Pobjedom nad Elnoyiema (Esthar, na lijevoj strani grada razgovarajte s čovjekom u crnom), Ruby Dragonima ili Behemotima; iz 10 Elnoyle karti

Predmet	Kako ga naći
Fish Fin	Pobjedom nad Fastitocalonima koje ste našli na plažama
Force Armlet	Edenovom vještinom Med refine iz 10 Mag-J Scrolls; pobjedom nad Ochu (Roshfall Forest) ili Forbiddens (Tomb of the Unknown King, Centra Ruins)
Fury Fragment	Pobjedom ili mugom od Ruby Dragona ili Blue Dragona (Trabia's Bika Snowfield, Islands Closest to Heaven and Hell); iz Blue Dragon karata
Inferno Fang	Pobjedom ili mugom od Ruby Dragona (Trabia Canyon, Deep Sea Research Centre) ili iz njihovih karata
Laser Cannon	Pobjedom ili mugom od Elastoida srednjeg i visokog nivoa (u drugoj epizodi s Lagunom)
Life Ring	Pobjedom nad Mesmerizeima srednjeg nivoa (Trabia) ili Leftyima (Shenand Hill, Great Salt Lake) ili Turtapodsima (Esthar City); iz 5 Torama karti
M-Stone	Pobjedom protivnika niskog nivoa, kao što su Bite Bugs, Glacial Eyes, Caterchipillars, Red Bats, Bomb
Magic Stone	Pobjedom ili mugom od Bite Bugs ili Buels, pobjedom nad Caterchipillars, Red Bats, Bombs, Geezards, Funguars...
Malboro Tentacle	Pobjedom ili mugom od Malboroa (Grandidi Forest, Esthar) ili iz njihovih karata
Mesmerize Blade	Pobjedom ili mugom od Mesmerizea (na trabia kontinentu); iz Mesmerize karte
Moon Stone	Mugom od Elnoyles (na lijevoj strani Esthar Cityja razgovarajte s čovjekom u crnom)
Ochu Tentacle	Pobjedom ili mugom od Ochua (Roshfall Forest) ili iz njihovih karata.
Pulse Ammo	Pomoću Ammo-RF vještine iz Laser Cannons i Energy Crystals

Predmet	Kako ga naći
Red Fang	Pobjedom ili mugom od Chimera ili Hexadragona (Grandidi Forest); iz 3 Hexadragon karte
Regen Ring	Mugom od Biggsa (D-District Prison) ili Toramasa (Esthar City, Tear's Point); pobjedom nad Mesmerize (Trabia); iz 10 Chimera karti
Saw Blade	Mugom od Belhemela (oko Galbadia Gardena i na drugim mjestima); pobjedom nad Saw Bladeima; iz Belhemel karte
Screw	Pobjedom ili mugom od Geezarda
Sharp Spike	Iz Grand Mantis ili Death Claw karti; pobjedom ili mugom od Grand Mantis (Deling City Sewers); pobjedom nad Death Claws (Galbadia Garden)
Shear Feather	Pobjedom ili mugom od Thrustaevisa (u blizini Timbera) ili Death Claws (Lenown Plains); iz Thrustaevis karte
Spider Web	Pobjedom ili mugom od Caterchipillara ili iz njihovih karti
Star Fragment	Pobjedom ili mugom od Iron Gianta; iz 3 Iron Giant karte); pobjedom nad Anacondaursima (Dollet) ili Tri-Facesima (Galbadia Garden) visokog nivoa , Ruby Dragonima (Trabia Canyon, Deep Sea Research Centre) ili Chimerama (Kashkabald Desert)
Steel Orb	Pobjedom ili mugom od Wendigoa (Roshfall Forest) ili GIM47Na (D-District Prison); iz Wendigo karata
Steel Pipe	Pobjedom ili mugom od Wendigosa srednjeg ili niskog nivoa - ima ih u Roshfall Forestu; iz Elastoid karte
Turtle Shell	Iz 3 Adamantoise ili 2 X-ATM092 karte; pobjedom nad Adamantoisema srednjeg nivoa (Long Horn Island) ili Armadodosima visokog nivoa (Tomb of the Unknown King)
Windmill	Pobjedom ili mugom od Abys Worma (Kashkabald Desert) ili Thrustaevis (oko Timbera); iz Abyss Worm karti

To bi bilo sve. Nadam se da će ove sitnice pomoći onima koji igru igraju, kao i da će natjerati one koji su je završili da je ponovno zaigraju (kao što su natjerali mene). Za kraj jedan savjet onima kojima je igra preteška: **ne borite se - osim kada je to nužno!** Kako su neprijatelji uvijek na razini nivoa na kojem su vaši likovi, što više u njima napredujete, to su i neprijatelji jači. Pokušajte se što manje boriti i skupljati što manje iskustvenih bodova, a snagu likova povećavajte čarolijama, predmetima i GF-ima - tako će vam protivnici biti slabiji, a igra lakša. **Sa svojim savjetima u ovome su tekstu sudjelovali: Bojan iz Zagreba, Jakov iz Mostara, Jason iz Splita, Krešimir iz Ličkog Osika, Kruno iz Zagreba i Zrinko iz Kutine.**

FEAR EFFECT

RJEŠENJE BROJA

Ovaj će vam prohod pomoći u rješavanju zagonetaka, ali vas neće osloboditi onoga što Fear Effect od početka do kraja nosi u sebi. Straha, toliko jakog i iskonskog da se ponekad pitam: "Za koga oni rade ovakve igre?"

PIŠE Amar Rešić

U ovoj igri nema različitih "health packova", zelenih biljaka i sličnih stvarčica. Vaše je zdravlje vrlo krhko i ovisi o boji kardiograma u gornjem lijevom kutu ekrana. Svaka akcija ili prim-jeni metak promijenit će mu boje u rasponu od zelene (puna snaga) do crvene (još metak do smrti). Iznimno je važno pravilno procijeniti situaciju u koju se upuštate da biste maksimalno sačuvali zdravlje i što duže ostali živi.

• Prikradanje sleđa, skrivanje i šuljanje sačuvat će vam mnogo živaca, tj. zdravlja. Taktika šuljanja i izviđanja situacije omogućit će vam da vas neprijatelji odmah ne primijete, a moći ćete procijeniti i iduću situaciju te donijeti kvalitetnije odluke.

• Korištenje "straciboška", tj. koluta naprijed i natrag, povećat će mogućnost završetaka borbe u vašu korist, pogotovo kad budete suočeni s više neprijatelja. Naglim čučnjem, okretima i manevriranjem u prostoru izazvat ćete zbunjenost, a metak namijenjen vama može završiti u nekom drugom, što nije loše. U početku igre pronađite dovoljno velik prostor za uvježbavanje pokreta i što bolje upoznajte mogućnosti lika. Bit ćete si zahvalni, pogotovo u budućim fazama igre.

• Iako vjerujem da nitko i ne čini drugačije, "desperado" stil pucanja (s obje pucaljke istodobno)je vrlo poželjno koristiti, bilo da se borite s jednim ili više neprijatelja. Primijetit ćete da možete istodobno naciljat' dva neprijatelja. Zelena meta na sredini gornjeg dijela ekrana označava "zlikovca na nišanu", a ako se neopaženo prišuljate sleđa, ona pocrveni. Tada će i jedan metak biti dovoljan, a vama preostaje samo pokupite njegovo streljivo. Općenito, streljivo treba štedjeti(metaka nikad dovoljno), a kad u žaru borbe ostanete praznih spremnika, znak metka u gornjem dijelu ekrana pravodobno će vas obavjestiti da je došlo vrijeme za promjenu oružja ili bijeg, ovisno o količini streljiva kojom raspolažete.

• Snimajte pozicije kad god budete u prilici, što će vam uštedjeti vrijeme i živce ako, ne daj Bože, poginete. Za tu namjenu služi telefon što ga sva tri l'ka uvijek imaju sa sobom.

• Za bolje razumijevanje tijeka radnje poželjno je u "option" izborniku uključiti opciju "subtitles on" pa će sve konverzacije likova biti popraćene tekstom. Opciju ćete morati uključivati nakon svakog prestanka igranja, tj. nakon gašenja konzole.

POPULARNO VARANJE

Ako vam u nekom trenutku "prekipi", postoje i šifre za različita olakšavanja prolaska igre. One se moraju unositi prije svakog učitavanja snimljenih pozicija jer ne ostaju snimljene na memorijskoj kartici, a traju sve dok ne ugasite konzolu. Unosite ih tako da uđete u izbornik "credits" te utipkate željenu kombinaciju.

NERANJIVOST L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ←, □

RJEŠENJA ZAGONETKI L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑

UBOJSTVO JEDNIM METKOM L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, R1

ZA IGRANJE NA "EXPERT" TEŽINI UNESITE ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →

PROHOD

Napomena: *Namjerno izostavljamo navođenje svih mjesta gdje ćete sretati neprijatelje kako bismo vam igru učinili što zanimljivijom. Stoga, oružje na gotovs i pazite na srce. Trebat će vam za eventualne nastavke ove izvrsne igre.*

DISK 1

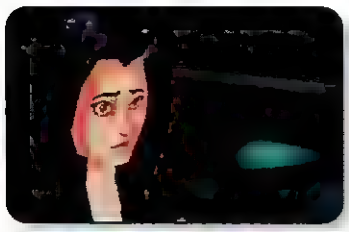
Nakon uvodnog filma, Hana i Glas slijeću na krov zgrade. Igru počinjete u ulozi Hane. Pritiskom na prekidač dizalo će vas odvesti na gornju razinu. Ubijte stražare na putu i dođite do kućice. Pogledajte unutra te pucajte u prozor. Uđite, pokupite osigurač i povucite polugu koja dovodi paru u cijevi na krovu. Izađite van, popnite se po ljestvama i okrenite ventil. Para će ubiti stražara. Spustite se dolje, pokupite Gate Key i njime otključajte vrata. Ubijte stražare, jednom od njih uzmite Red Card Key i njime otvorite vrata na kraju prolaza. Pogledajte u monitore, vidjet ćete kako ispituju Jina koji ispušta ključ ormarića 67 (u istoj sobi gdje ste i vi). Izađite i ubijte sve stražare koji su vam na putu. Slijeva ćete primijetiti dizalo kojem je potrebno napajanje. Idite dalje i u sobi gdje su ispitivali Jina pokupite ključ 67. Idite dalje dok ne ugledate kutiju sa zelenim svjetlom (na lijevoj strani). Umetnite osigurač. Pod s plavim pločama sad će biti naelektriziran, pa pozorno gledajte redoslijed napajanja ploča da biste prešli neozlijeđeni. Vratite se do ormarića i uzmite drugi pištolj i Blue Card Key. Dizalom (koje sada ima napajanje) se spustite dolje i na lijevoj strani pokupite kliješta za rezanje žice. Produžite niz prolaz. Na zidu s lijeve strane primijetit ćete ploču sa šarenim svjetlima koja se pale i gase te zaključana vrata nekoliko metara dalje. Zapamtite redoslijed svjetala i dođite do vrata na kraju prolaza. Upotrijebite Blue Card Key i uđite unutra. Nakon borbe imate pet minuta da deaktivirate bombu na Jinovim prsima. Redoslijed rezanja žica odgovara bojama na svjetlećoj ploči pokraj koje ste prošli (temelji se na načelu komplementarnosti boja).

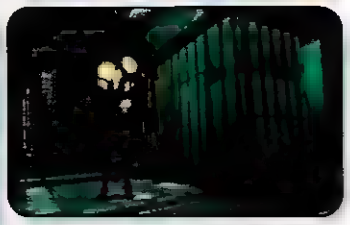
Jin umire, a vi morate slijediti zlikovca. Izađite van i upotrijebite bombu koju ste skinuli s Jina da biste raznijeli zaključana vrata pokraj kojih ste prije prošli. Vratite se do, sada otvorenog, kanalizacijskog otvora i spustite se dolje. Potucite stražare i uskim puteljkom dođite do male sobice. Da biste pobijedili zlikovca, morat ćete se zaklanjati iza velikih baterija u sobi i čekati dok mu se isprazne spremnici da biste ga ubili. Nekoliko će rafala biti dovoljno da ga se riješite. Pokupite Sign Key i upotrijebite ga na panelu na lijevom zidu. Kineska slova koja trebate unijeti istovjetna su onima s velikog neonskog natpisa pokraj kojeg ste prošli. Uzmite disk - i u tom će vas trenutku zarobiti.

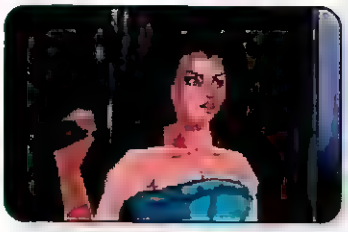
Ovdje preuzimate ulogu Glasa. Kad pokušate aktivirati dizalo, pojavit će se letjelica i raketirati vas. Vaš je brod uništen, a vi morate brzo otrčati do stuba koje su postale dostupne i uspeti se gore prije nego sve eksplodira (pripazite na vatru). Ubijte vojnike i idite istim putem kao i Hana. Na krovu zgrade letjelica će vas ponovno napasti, tako da morate biti brzi. Izbjegavajte metke i spustite se dolje. Zgrada će eksplodirati, a vi ćete biti okruženi vatrom. Sa zemlje pokupite cijev i upotrijebite je na ventilu da biste oslobodili plin. Udaljite se i naciljajte ventil. Pripazite, nakon pucnja vratite se unatrag kako vas ne bi zahvatila plamena kugla. Pogledajte dolje i budite spremni na akciju. Glas će pasti na krov prostorije u kojoj je Hana, što će zbuniti stražara. Ovdje ponovno preuzimate Haninu ulogu. Pokupite ispušteni nož i izbjegavajte stražareve metke. Prikoljite maderfakera, pokupite njegovo oružje i krenite natrag. Kad se popnete po stubama, pojavit će se mr. Lam i zarobiti vas. Glas, na tebe je red! Naći ćete se u sustavu grijanja zgrade. Prvo dobro pogledajte cijevi i zapamtite put jer morate brzo trčati preko njih prije nego što pocrvene. Dokopajte se ventila s lijeve strane, okrenite ga i promijenite redoslijed zagrijavanja. Vratite se natrag (pazite da u povratku prvo skrenete desno, pričekate da se cijevi ohlade, pa tek onda krenete prema izlazu). Nažalost, izlaskom na krov primijetit ćete kao vas letjelica i dalje prati. Ne trošite streljivo pucajući na nju, pomaknite se na desni dio krova i pucajte u platna koja vise na konopcu. Jedno će otpasti i uletjeti u motor letjelice. Sad brzo trčite na lijevu stranu krova i kad se ponovno pojavi letjelica, učinite isto. Riješi i ste se napasnika pa krenite dalje. Prođite kroz zapaljena vrata i pripremite se za masakr. Jedan od stražara koji će vas napasti ispustit će automatsku pušku, obvezno je pokupite jer vjerojatno nećeti imati dovoljno streljiva da pobijete sve vojnike koji vas napadaju. Nakon pokolja produžite prema otvorenom kanalizacijskom otvoru i spustite se dolje. Glas će upucati stražare i osloboditi Hanu, ali odnekud će se pojaviti još jedna letjelica, ne baš prijateljskih namjera. Ubijte majstora za mitraljezom (nemojte se šokirati vidjevši kako Hana rješava svoj mali sukob s pilotom). Kad ponovno preuzmete kontrolu nad Glasom, trčite što brže možete i na kraju puteljka uskočite u letjelicu. Pogledajte film i pripremite se na promjenu diska.

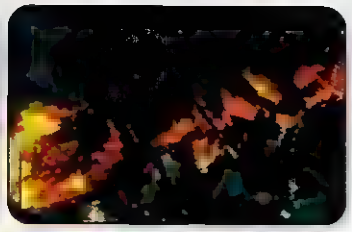
DISK 2

Razočarani što niste vidjeli ništa, a htjeli ste (znate na što mislim), nastavljate igrati ulogu Hane koju napadaju nekakvi zeleni neljudi. Ubijte ih i ugledat ćete Wee Ming kako trči puteljkom prema selu. Preuzmite Dekovu ulogu i kad dođete do mjesta gdje se put grana, skrenite lijevo. Ubijte tipa u baru kao i ostale zelembaće koji napadaju. Igru nastavljate u Glasovoj koži koji također prati Wee Ming, no pad zapaljenih pa mi pomutit će vam planove. Oprezno prijeđite preko zapaljenog mosta pa se vratite u sigurnost Haninog ručnika. Ubijte bagru i zaputite se dalje. Na križanju skrenite lijevo, prođite pokraj bara i uđite u kolibu na kraju puta. Uzmite Po Mon Key i njime otključajte vrata udaljene kolibe. Razgovarajte sa starom ženom i izađite van. Ubijte vojnike i pregledajte kutije na kraju platoa. Još jednom će vas pokušati zarobiti, ali vi upotrijebite ručnik da biste zbunili vojnika (i pokažite mu ono što opet nećete vidjeti). Deke će vas spasiti. Nakon razgovora, preuzimate njegovu ulogu. Kad uđete u zgradu, ubijte sve što se miče - nemojte odmah ići uz kosinu gore, nego krenite prema dvjema bačvama u stražnjem dijelu prostorije. Ubijte vojnika i uzmite mu Assault Rifle. Popnite se uz kosinu i krenite desno. Uradite što se mora, pokupite streljivo i krenite prema lijevoj strani vlaka. Riješivši se ostalih vojnika, uđite u vagon i spremite se na tešku borbu. Metke izbjegavajte skrivajući se iza ormarića, budite strpljivi na okidaču i pazite da ne pogodite kutije s eksplozivom iza gospodina Veselog. Kad ubijete napasnika, pokupite i više nego vrijedan MK V









automat i izađite. Nastavite s umorstvima i od jednog vojnika "posudite" Ladder Acess Card. Panel za aktiviranje ljestava je na bočnom zidu, te tamo upotrijebite ključ. Pogledom na panel, ustanovit ćete kako postoji sustav osigurača koji reguliraju različite stvari. Prvo isključite sve strujne krugove, pa jedan osigurač stavite u "power" slot u drugom stupcu, a drugi osigurač u "lock3" slot. Vratite napajanje i ljestve će se otključati. Ponovno isključite napon, pa jedan osigurač stavite u "power" slot prvog stupca, a drugi u "ladder" slot. Napon natrag i ljestve se spuštaju. Popnite se, pazite kako hodate po uskim gredama. Napast će vas i neki novi "ljepotani" s kukama umjesto šaka, ali ih urazumite s nekoliko dobro usmjerenih hitaca. Igra s Dekeom će završiti kad jedan od njih izvede poznati trik samozapaljenja. Nastavljate s Glasom koji konačno ulovi Wee Ming. Saslušajte što vam ima reći, no pripremite se na njen nestanak nakon što odbijete još jedan napad sada već poprilično dosadnih neprijatelja. Za to vrijeme Hana se odjenula, ali joj nedostaje odgovarajuće naoružanje. Krenite na desnu stranu i izvršite nekoliko ubojstava. Jedan od vojnika ima Assault Rifle, pokupite ga. Vratite se u kolibu gdje ste našli Po Mon Key, pošaljite nekolicinu čudovišta u pakao i uzmite Xi Mon Key. Vratite se istim putem i upotrijebite ključ na vratima pokraj kojih ste se maloprije borili za pušku. Iza jednih vrata pokupite streljivo, a u drugoj prostoriji uzmite Train Key. Ključ će vam omogućiti ulazak u vlak, pa se vratite do njega i potražite ulaz (blizu "save" točke). Uđite unutra. Vlak je spreman za polazak, ali ga treba pokrenuti. Na desnoj ćete strani vidjeti papirić s natpisom, a do njega panel s dvanaest brojeva i slova. Iako ćete prvo pomisliti da treba unijeti broj napisan na vrhu papirića, bit ćete samo djelomično u pravu. Rješenje skrivaju riječi ispisane velikim slovima, čije pravilno čitanje otkriva ovu kombinaciju:

4N2B422C8000

Kombinacija, zapravo odgovara brojevima, ali redoslijed je obrnut, no to više nije važno. Vlak je krenuo, a vožnji se pridružio i Deke. S njim ćete se popeti na krov i ubiti posljednje vojnike koji još nisu shvatili tko je u priči glavni. No, nevolja ma nije kraj. Most preko kojeg vlak treba prijeći je srušen (iznenađenje!), pa Hana iskače iz vlaka, a onoga časa kad animacija završi, počnite trčati s Dekeom prema kraju vlaka. Sekunda kašnjenja znači sigurnu smrt, stoga budite spremni na "ekšn". Kad se svi spasite, s Glasom se spustite niz nizbrdicu. Uspnite se uz ljestve i na putu do kamiona ubijte još nekoliko vojnika. Jedan od njih "duži" Truck Key, a kako mu više nije potreban, uzmite ga i uđite u kamion. Još jedno iznenađenje dolazi u vidu Wee Ming koja sjedi u kamionu i mo i vas da je odvedete kod prijespominjane madam Chen. Animacija se nastavlja, završava drugi disk.

DISK 3

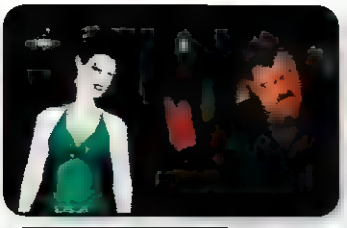
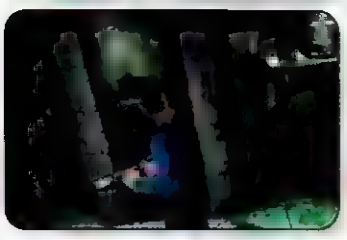
Priča se nastavlja u bordelu madam Chen. Nakon što madam Chen onesvijesti Glasa, igru započinjete u njegovoj koži, i to zarobljeni u malom skladištu. Pokupite kanticu s uljem, uzmite vazu i razbijte je o pod. Prije nego stražar čiju ste pozornost time privukli uđe u sobu, prolijte ulje po jedinom prekrivenom otvoru na podu (u gornjem redu srednji). Kad stražar uđe, počet će pucati po vama. Izmičite metcima i natjerajte ga da stane na mjesto gdje ste prolili ulje. Kad se oklizne, pokupite pištolj i izađite van. Ubijte usputne stražare i odgledajte scenu daljnjeg odvođenja Wee Ming. Igru nastavljate kao Deke, i to na krovu. Hodajte, ali oprezno! Stakleni dio krova skriva zamku u obliku mnogobrojnih pukotina. Stanete li na bilo koju od njih, bit ćet mrtvi, stoga strpljivo pratite kretanje svjetla (da biste otkrili sve pukotine) ili jednostavno pogledajte crtež 1. Kad prijeđete, uđite kroz vrata na lijevoj strani.

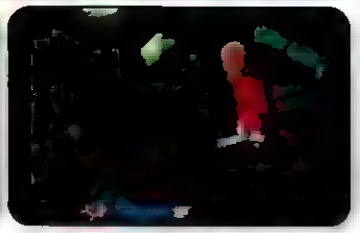
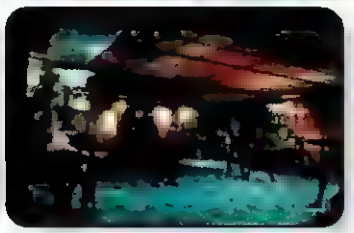
[CRTEŽ 1]

Glas je ispred kuhinje. Polako uđite unutra i držite tipku za šuljanje (poželjna kombinacija je šuljanje i "straciboško") da vas kuhari ne bi vidjeli. Prođite onog časa kad budu okrenuti leđima. Isto ponovite sa kuharom koji gazi po žoharima te s idućom dvojicom. Na stražnjem zidu je požarni alarm (crveni prekidač), pritisnite ga. Počet će uzbuna, ubijte trojicu stražara i jednome pokupite shotgun. Nedaleko su vrata kuhinjskog skladišta pa tu snimite poziciju (primjećujete li odjeću koju ne možete uzeti). Izađite i pokucajte na vrata s malim otvorom.

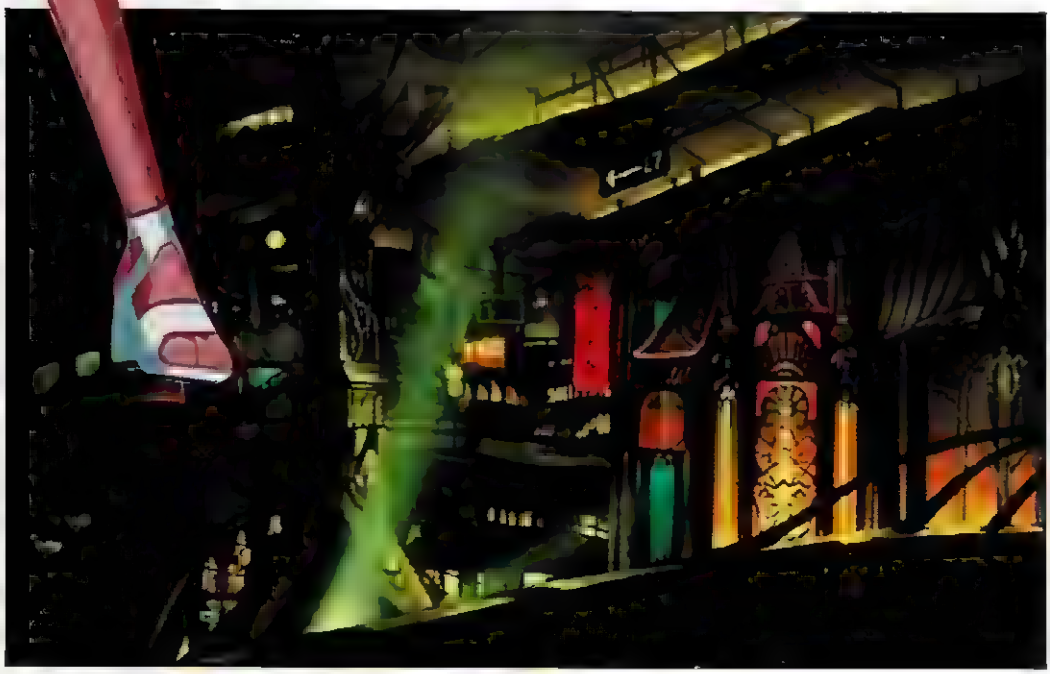
CRTEŽ 1

Netko će reći kako je to ulaz samo za "djevojke u stalnom radnom odnosu", a kako Deke to nije, izađite u blagavaonicu i izliječite mu komplekse ubijanjem preostalih tjelohranitelja. Otidite do ulaza u restoran i pustite Hanu unutra. S njom krenite prema kuhinjskom skladištu i presvucite je (nažalost, iza paravana). Hana je sad prikladno odjevena i može se neprimjećena slobodno šetati okolo, ali samo ako ne vadite oružje (prednost koju je dobro iskoristiti). Prođite kroz vrata za "djevojke u radnom odnosu", popnite se na kat i skrenite lijevo. Uđite na pretposljednja crvena vrata i sretnite se s Dekeom. Stražar će ući i vi morate van. Preuzmite Dekea i s njim izađite van, ubijte nezahvalnike i uđite u sobu preko puta subišta. Pokupite novčić i pronađite sobu s uređajem u kojem je lutkica koja pleše. Ubacite novčić i stisnite ove prekidače: doljnji desni, srednji lijevi, gornji desni, srednji desni, doljnji lijevi (redoslijed odgovara plesu djevojke koji ste mogli pogledati na televizoru u jednoj od soba). Prođite kroz tajna vrata pa kroz zelena. U idućoj prostoriji pronađite poluskrivena smeđa vrata i pokupite Elevator Key. Prođite kroz dvostruka vrata i produžite niz uski hodnik. Upotrijebite Elevator Key, spustite se dolje i iz sobice pokupite francuski ključ. Niz hodnik je prostorija s potrošnim stražarima i sustavom za grijanje. Izbjegavajte dodirivanje pare (oduzet će vam zdravlje), pa "francuzom" zavrnite ventil. Pokupite Madam Room Key, vratite se gore i upotrijebite ga na zaključanim crvenim vratima s crtežima drveća. Deke će, nažalost, biti trenutačno onesposobljen, a Glas će se

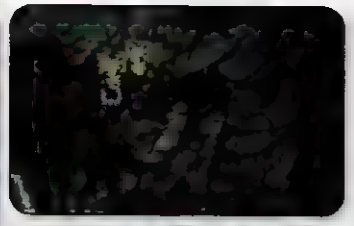
naći usred borbe. Izvršite još jedan u nizu masakara te sad slobodno uđite kroz vrata za "djevojke u odnosu". Na vrhu stubišta skrenite desno. Ubijte stražara koji nosi Lounge Key i upotrijebite ga na prvim ljubičastim vratima. Na kraju sobe su dvoja vrata, jedna zaključana i jedna koja vode do male fontane. Prođite kroz njih i uđite na malu desna vrata. Pozor! Ispod kreveta na kojem je simpatična djevojka skriva se sražar koji puca kao sumanut. Djevojku ne smijete nijednom pogoditi, jer će biti "game over". Na veseljaka smijete pucati samo kad se ukaže ispod kreveta, što nije lagan zadatak uza sve metke koji lete okolo, ali Deke to može. Nažalost, samo popričajte s djevojkom, pa izađite van. Vani susrećete Lama, kojemu se baš ne sviđate pa će vam odrezati ruku. Igra se prebacuje na Hanu s kojom morate otići do posljednjih crvenih vrata u hodniku lijevo i uzeti bijelu vazu. Uđite u sobu preko puta stubišta, ubijte stražara i uzmite mu Lounge Key. Otključajte ljubičasta vrata, izbacite djevojke i krenite prema hodniku s fontanom. Izvadite iz nje cvijeće i u povratku ubijte još kojeg stražara ne biste li se dokopali Office Keya. Upotrijebite ga na zaključanim vratima do onih koja vode prema fontani, pa se dizalom popnite u predvorje sobe madam Chen. U sobi iza dvostrukih vrata pokupite crnu vazu (na ormariću lijevo), pa se vratite u predvorje. Stavite vaze pokraj vrata sobe madam Chen, i to bijelu vazu lijevo, a crnu desno. U lijevu stavite suncokrete (fresh sunflowers), a u desnu ljiljane (wilted lilies). Prođite kroz vrata, shvatite ponešto o Haninoj prošlosti, pustite suzu nad Dekeovom sudbinom i pripremite se na buduće masakriranje "djevojaka u stalnom radnom odnosu" koje postaju "djevojke s ozbiljnim problemima socio-patološke prirode". Krenite stubama ponovno prema kuhinji i odgledajte filmić. Kad završi, spustite se dolje i u skladištu pronađite Meat Locker Key. S njim uđite u hladnjaču (vrata koja izgledaju kao hladnjak), susretnite Glasa koji visi na kuki i zaputite se prema zelenim vratima. Unutra vas čeka obračun s madam Chen. Nju ne možete ubiti metcima, jer bi to bilo prejednostavno. Zato bez pardona ubijajte "bad blue girls" koje će povremeno ispuštati papirnate lutkice. Spalite ih na plamenu koji je oko madam Chen i učinite je ranjivom. Sada pucajte u nju i ponavljajte proceduru dok ne sredite "bič". Odgledajte završni film i spremite se na put u pakao.

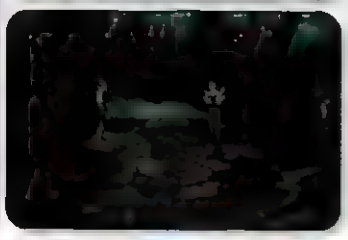


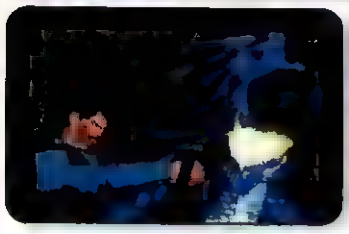
DISK 4

Prvo malo o paklu. Ubijene nakaze ispuštat će stvari napravljene od papira, koje, da bi postale upotrebljive, morate spaliti na plamenu koji ispušta žuti dim. Tako ćete moći iskoristiti streljivo, oružje i ključeve, jer na taj način stvari preuzimaju materijalni oblik. Dakle, četvrti disk.

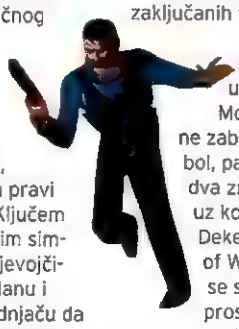
Wee Ming će progutati močvara, a vi morate prijeći na drugu obalu pazeći da ne dodirnete vodu. Kamenje izranja istim redoslijedom, pa kad pohvatate "konce" produžite dalje dok ne stignete do triju koliba. Zasad ne ulazite unutra, osim u krajnju desnu u kojoj možete snimiti poziciju. Primijetit ćete ugašenu baklju u njezinoj blizini, pa se vratite prema lijevoj strani i produžite putem dok ne doživite udar groma koji će zapaliti vatru na hrpi granja. Malo da je je bunar, pokraj njega još jedna nezapaljena baklja, a na kraju ceste vrata s misterioznim simbolima. Krenite natrag desno, prođite pokraj koliba i nastavite prema kamenim vratima s trima urezanim bakljama. Produživši dalje, naći ćete na još jednu nezapaljenu baklju i mjesto gdje se cesta grana. Krenite lijevo. Naići ćete na čudnu kućicu s djevojčicom i na zaključana vrata s kineskim simbolima na kraju. Vratite se do križanja ceste, produžite desno i jednom od prethodno pobijenih čudovišta uzmite Paper Gate Key. Pogledajte zaključana vrata na kraju ceste, pa se vratite do vatre koju je zapalila munja. Paper Gate Key bacite u plamen pa krenite prema vratima koja su se otvorila. Produžite putem, malo ubijajte, pokupite Paper Assault Rifle i sretnite se sa zarobljenom madam Chen. Poslušajte priču, uzmite lutku i vratite se do kućice u kojoj je djevojčica. Dajte joj lutku, pomalo se iznenadite pa pristupite rješavanju zagonetke sefa s igračkama. Na lijevom zidu je niz natpisa, a na sefu je sat s brojkama 5, 18 35, 88, 00. Rečenice koje djevojčica, tj. Hana, tj. Mei Yun, govori ključ su za kombinaciju sefa. Ključne riječi treba pronaći na popisu te ih, prema redoslijedu izgovora, unijeti na brojčanik (ključne riječi prve rečenice "flowered" i "brench" nalaze se u petom i prvom stupcu. Dakle, pod broj 5, broj godina koliko ima Mei Yun koja govori, treba unijeti broj stupca IIII, pa I, i tako do kraja). Kombinacija sefa je 5-IIIII pa I, 18-II, IIII, IIII, 35 I, IIII i 88-IIII, III, III pa II. Stara Mei Yun će pasti i umrijeti, a vi pokupite Stone Scroll i odnesite ga madam Chen. Ona će vam dati grančicu koju morate zapaliti na plamenu nastalom nakon udara groma. Zapaljenom grančicom trebate upaliti sve tri







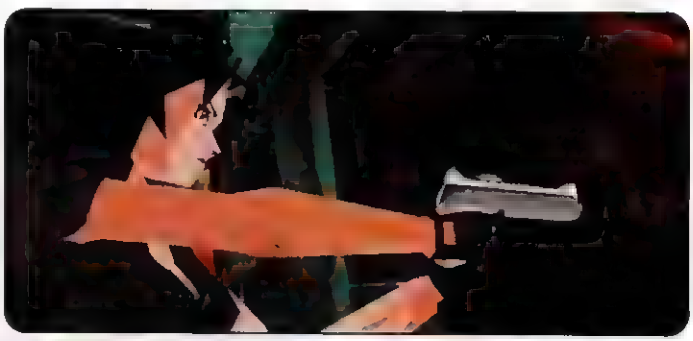
nezapaljene baklje da biste otvorili kamena vrata. Kad prođete kroz njih, susrest ćete simpatičnog gospodina koji će vam dati Paper Gate Key i polovicu Stone Tree te reći da mora ići jer se žuri na pogreb. Ponovno se vratite do velike vatre, spalite Paper Gate Key, a pravi pokupite u lijevoj kolibi. Ključem otključajte vrata s kineskim simbo ima (pokraj kućice s djevojčicom), pa tamo ostavite Hanu i vratite se nakratko u hladnjaču da biste opet malo igrali s Glasom. Kad i on uđe u pakao, ići će putem drugačijim od Haninog. Na križanju pokraj kipa zmaja krenite lijevo, prođite kroz nekoliko vrata (naravno, ubijte sve nakaze) i nađite Paper Mach Pistol i Moon Key. Vratite se prema zmajevom kipu i otključajte Mjesečeva vrata na kraju. U idućoj prostoriji vidjet ćete Dekeov duh. Krenite za njim i pregledajte zmaja koji će vam reći kako je on Dragon of Fire (zmaj Vatre). Zapamtite simbol u podnožju i spustite se niz korijenje. Naići ćete na još dva zmaja, Dragon of Earth (zmaj Zemlje) i Dragon of Heaven (zmaj Neba). Pokupite Sun Key, pa se vratite do zaključanih vrata sa sunčevim simbolom, u blizini vrata Mjeseca. Unutra upoznajte Dragon Of Mountain (zmaj Planine), ne zaboravite zapamtiti simbol, pa se vratite do sobe s dva zmaja i nastavite dalje uz korijenje. Slijedite Dekea, naletite na Dragon of Water (zmaj Vode), pa se spusite u sljedeću prostoriju. Pogledajte zrcalo i zapamtite redoslijed elemenata koji se pojavljuju. Oni odgovaraju elementima koje čuvaju zmajevi, a važni su jer znakovi ispod zmajeva odgovaraju elementima koji su urezani na kamenju preko kojeg trebate prijeći da biste došli do kraja prostorije. Redoslijed elemenata je planina, nebo, voda, voda, zemlja, voda, vatra, nebo, zemlja. Shvatite redoslijed (ili pogledajte crtež 2), pa prijeđite na drugu stranu.

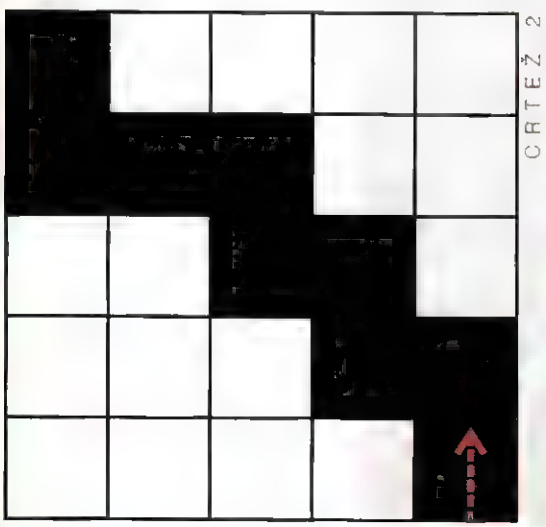


Uzmite Stone Sword i vratite se natrag. Opet malo ubijajte, pa se vraćajte unatrag sve dok ne dođete do prvog zmaja kojeg ste vidjeli tek kad ste sišli u pakao. Kod njega upotrijebite Stone Sword i krenite kroz prolaz koji se otvorio. Na kraju prolaza slijedi teška borba s Dekeom. Morate pucati s najjačim oružjem koje imate i pomno pratiti redoslijed kojim Deke upravlja kamenjem, jer vas pad u blato neće ubiti, ali će vam oduzimati dosta zdravlja. Kad ga savladate, uzmite Stone Eye i shavit ćete da se nalazite ispod bunara. Igru nastavljate s Hanom.

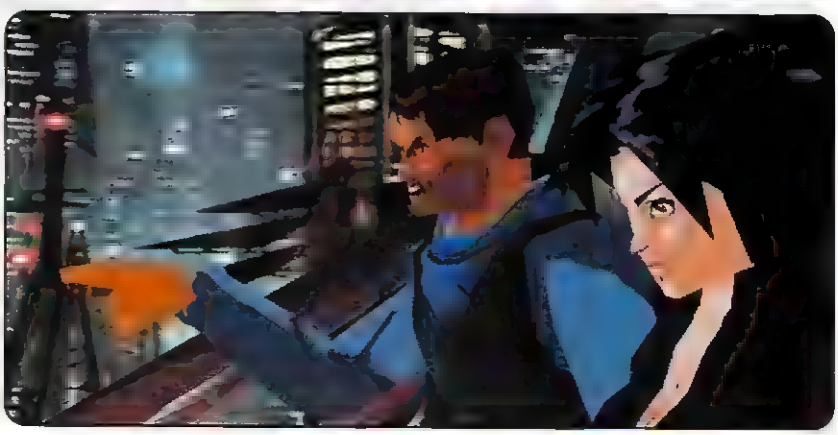
Idite do kraja puteljka, uđite u prostoriju i susretnite brata onog prvog simpatičnog gospodina. On će vam dati drugu polovicu Stone Tree, ispričati poučnu priču o uzgajanju drveća i nestati. Pokupite polugu koju je ostavio, izađite van pa opet malo ubijajte. Vratite se do bunara, upotrijebite polugu i uzmite Stone Eye koje je Glas stavio u vjedro. Krenite lijevo i odgledajte film. Iznenadite se kad shvatite tko je u uvodnom filmu prerezao vlat maloj Wee Ming i budite spremni nastaviti igru s Glasom. Pokušajte se što uspješnije obraniti od nakaza i sačekajte da ponovno krene animacija. Lam će vas pitati "fora" pitanje o vašoj ruci, a vi ćete ponovno konrolirati Hanu. Slijedite duhove kroz drveće, pa nakon nekoliko ubojstava dođite do vrata s čudnim simbolima. To je zapravo mapa nivoa i na njoj morate pravilno rasporediti iteme po mjestu na kojima ste ih dobili. Oko stavite u bunar, lijevu polovicu grane na gornja lijeva vrata, desnu polovicu na tri baklje u donjem desnom kutu, a Stone Scroll u dječju sobu navrh mape. Plamen će progutati papir, a vi trebate promijeniti disk i staviti disk 2.

Naći ćete se u sobi punoj molitvenih valjaka. Papirnatu lutku u svom posjedu ubacite u plamenik, no ne spremajte oružje. Kako beštije padaju, tako ih ubijajte, neka vam ne bude žao. Da biste riješili ovu zagonetku, morate pogledati simbole predmeta na plameniku te ih pronaći u mnoštvu okolnih simbola i na njih položiti predmete. Pravi simboli će malo jače svijetliti, a kad dođete do njih vidjet ćete natpis "use" na ekranu. Upotrijebite predmete i spremite se za konačni obračun.





CRTEŽ 2



HANIN KRAJ

Odabirom ovog završetka, ubit ćete Glasa, a stvorenje u koje se Lam pretvorio će vas napasti. Opet ga ne možete izravno ubiti, nego morate ubijati leteće zvijeri i čekati da ispuste Paper Money. Njega trebate spaljivati na plamenicima i tako postepeno ranjavati Lama. O tome kako još trebate izbjegavati njegove udare nepotrebno je i raspravljati (dio Lamovih napada izbjeći ćete ako stanete bliže desnom plameniku). Uspješnim obavljanjem tog posljednjeg zadatka odgledat ćete posljednju animaciju i završiti igru na Hanin način.

GLASOV KRAJ

Glas će pucati na Hanu i onda uperiti pištolj u Wee Ming. Ona postaje nelijepo čudovište koje na vas pušta hordu zelenih kreatura koje morate ubiti te onda pucati u Wee Ming, prije nego ispusti nove "prijatelje". Kad i to obavite, mala se vraća u normalan oblik i postaje papirnata lutka. Glas spaljuje lutku, a ostalo je povijest.

ZAJEDNIČKI KRAJ

Ovaj kraj možete igrati samo ako igru igrate na "hard" težini. Glas će pomagati Wee Ming da se vrati u pakao i ostvari proročanstvo, dok će se Hana morati boriti s Lamom. Borba je ista kao i u "Haninom kraju", samo što je završetak priče drugačiji. Zlo je još jednom pobjeđeno, Deke je ponovo živ, Glas ima ruku, a naši su junaci spremni za nove nastavke ove odlične (mada ponekad malo zamorne, ali nema veze) igre. Bravo za pobjednike, a ako želite još jednom igrati, postoji i "expert" mod (vidi šifre).

LIKOVI

Hana Tsu-Vachel

GODINA	24
VISINA	172 cm
TEŽINA	58 kg
ROĐENA	provincija Shan Xi
SPECIJALNOST	prikrivene operacije

Hana ima 24 godine i profesionalni je vojnik, posebno istrenirana za infiltracijske zadatke. Poznaje mnoga narječja kineskog jezika i stručnjak je za eksplozive. Polufrancuskinja - polukineskinja, rano je ostala siroče te zbog toga teško sklapa prijateljstva. Već je prije radila s Glasom i to na tajnom zadatku za francusku vladu.

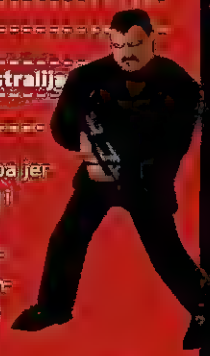
Glas

GODINA	34
VISINA	190 cm
TEŽINA	90 kg
ROĐENA	Pacifica, California, USA
SPECIJALNOST	plaćenički poslovi

Glas je bivši vojnik koji iza sebe ima mnogo tajnih zadataka. On je plaćenik i radi poslove koji su na samom rubu zakona. Nema moralnih dvojbi, što mu omogućuje uspješnije obavljanje zadataka. Kako mu je uvijek potreban novac, prihvaća svakakve zadatke, pa čak i one koji su vrlo opasni. Nitko mu se ne smije suprotstaviti, a oni koji to učine, obično se dobro ne provedu.

Jacob "Deke" Decourt

GODINA	37
VISINA	180 cm
TEŽINA	104 kg
ROĐENA	Christchurch, Nova Australija
SPECIJALNOST	ubijanje, oružje



Nitko ne zna je li Deke potpuno normalna osoba jer mu ponašanje često varira između agresivnog i psihotičnog. Uživa u svom poslu, ali ga i dalje muče duhovi ljudi koje je ubio. On i Glas su prijatelji već dugo vremena iako on nije profesionalac. Njegovo područje su oružja, a borbeno je iskustvo stekao u ratovima oko Nove Australije.

Wee Ming Lam

Tajanstvena kćer mr. Lama koje se, prema pričama, boje čak i Lamovi čuvari. Njen nestanak pokrenuo je mnoštvo glasina pa čak i nevjerovatnih priča o njenoj povezanosti sa samim vragom.

Mr. Lam

O njemu se zna vrlo malo. Jedan je od najbogatijih ljudi u Hong Kongu, a priroda njegova bogatstva do danas je ostala obavijena velom tajne.

Urban Chaos

Kad dođe do kaosa u urbanoj sredini, treba znati kako najbolje reagirati. Ako je došlo do zastoja u vašem tijeku misli i sprovođenju istih u djelo, u ovom ćete prohodu otkriti kako dalje PIŠE Nevenka Šalat

POGLEDAJMO KOJE ORUŽJE MALA NOSI

Knife - nož za borbu prsa o prsa. Može biti vrlo ubojit ako se znadete prišuljati sleđa

Baseball Bat - bejzbol palica kojom je najbolje rušiti neprijatelja

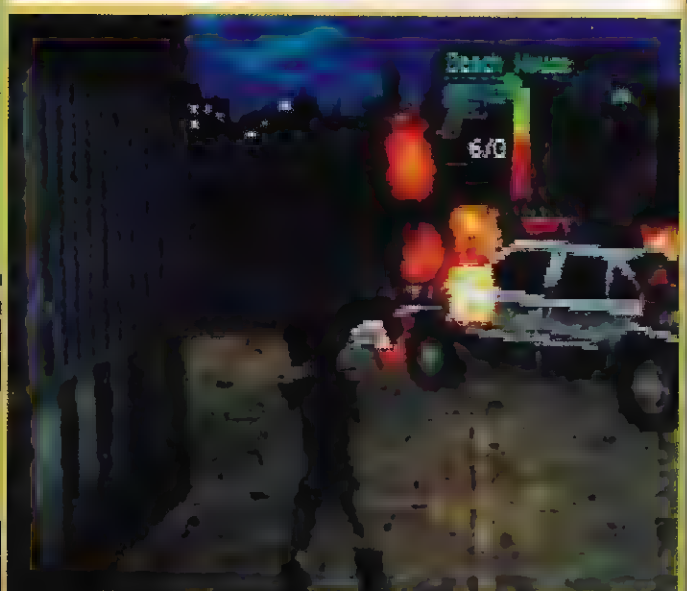
Pistol - pištolj k'o pištolj: srednje brzo repetiranje, no odličan komad oružja kad nemate ništa drugo

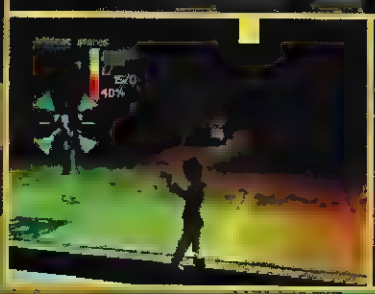
Shotgun iliti sačmarica - ako je neprijatelj u neposrednoj blizini, vrijedi uzrečica: Jedan metak - život manje. Ako neprijatelj ima strojnicu, a vi sačmaricu, vi ste gubitnik jer je repetiranje vrlo sporo

Assault Rifle - strojnica - najjače i definitivno najbolje oružje za ubijanje "onih u odijelima"

Hand Grenade - ručna bomba: rukovanje njome je dosta nespretno riješeno, no ako je dobro bačena, učinak će biti iznenađujući

Time bomb - eksploziv koji ne koristite na svoju ruku nego samo kad vam je to izričito naređeno u sažetku misije





CHICKEN ŠIFRE

▸ Na samom početku igre gdje piše i New Game istodobno stisnite L2, L1, START i SELECT →, sve će vam misije postati dostupne. (D'arci će reći: "You're under arrest (MF)")

▸ Tijekom igre istodobno stisnite △, ○, □ i ⊗ te pritisnite tipku → (morate isključiti analogno igranje), sada posjedujete baš sva oružja, čak ste jedno vrijeme i potpuno neranjivi. (Preporučujem da šifru upisujete objema rukama)

▸ Ako vam manjka snage a *medikita* niotkuda (i ako ne upišete gornju šifru jer kao igrate pošteno), učinite ovo: isključite analogno igranje i nađite negdje klupicu za sjedenje. Okrenite joj se leđima i polako hodajte unatraške sve dok ne sjednete na nju. Snaga će se vratiti u vrlo maloj količini. Ako i dalje ne želite upisati gornju šifru, obiđite sve klupice i nešto će se nakupiti

DOPING

U svakoj misiji razbacano je mnoštvo najrazličitijih vitaminskih motivatora čijim skupljanjem povećavate opće sposobnosti i D'arciju i Roperu. Osim *medikita*, koji vam isti čas vraća 50 % izgubljene snage, djelovanje ostalih nađenih (izgledom pomalo prozirnih) "podizača" osjetit ćete tek poslije, u budućim misijama.

KAKO JE TO U POLICIJSKOJ AKADEMIJI

Driving Bronze Lako i polako provezite 3 kruga unutar 90 sekundi, i to je to

Driving Silver Ovdje morate prijeći 2 kruga unutar 120 sekundi, no u jednom se trenutku, vozeći unatraške, morate dovesti do zadane točke i stati. Kad dođe taj trenutak, pojavit će se znak sa strelicom pa učinite to u oba kruga

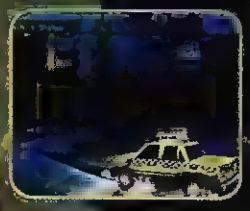
Driving Gold Ovdje vozite policijsku *ladu nivu*. Unutar 140 sekundi (iznimno malo vremena) morate izvesti 2 kruga, stati 4 puta (*rikverc*) i na kraju vratiti auto u položaj u kojem je bio kad ste kretali (pretpostavljate da je to opet *rikverc*). Mrzim *rikverc*!

Physical Training Jednostavno pratite FINISH na radaru i nećete zalutati. Ovdje ćete naučiti osnove skakanja, sprintanja, spuštanja po žici i penjanja na zidove

Combat Tutorial Ovdje učite osnove borbe, proklizavanje, trostruke udarce, svladavanje grupe i slično. Da biste izveli trostruki udarac, rad vašeg palca mora biti tempiran. Kako tempirati? Samo stišćite dok ne uspijete

Combat Silver Eliminirajte ili privedite sve protivnike u limitiranom vremenu. Nakon svakog vala neprijatelja vrijeme na štoperici malčice poraste. Najpametnije je pokušati svakoga srušiti (najbolje proklizavanjem) i uhititi

Combat Gold Ovdje već imamo naoružane mangupe pa prvo njih napadnite. I ovdje je proklizavanje najbolja taktika, ali i oni to umiju... Ako ne to, onda primijenite metodu jednog udarca šakom u glavu, zavrtanja ruke i bacanja na pod (□ + ↑). Zaplijenite im oružje i pokažite kako ono radi



PO UZORU NA LARU...

Pucanje: □

Skok: ⊗

Čučanj: ○

Pretraživanje uhićenog ili ubijenog: ○

Da biste pitali nekoga nešto: **stanite ispred osobe i stisnite** ○

Udarac nogom: △

Klizanje: **trk +** △

Uhićenje: **kad je neprijatelj srušen, stanite iznad njega i stisnite** ○

Sprintanje: **tr čanje +** ○

Silazak niza stube: **dođite do samog ruba stube i stisnite** ○

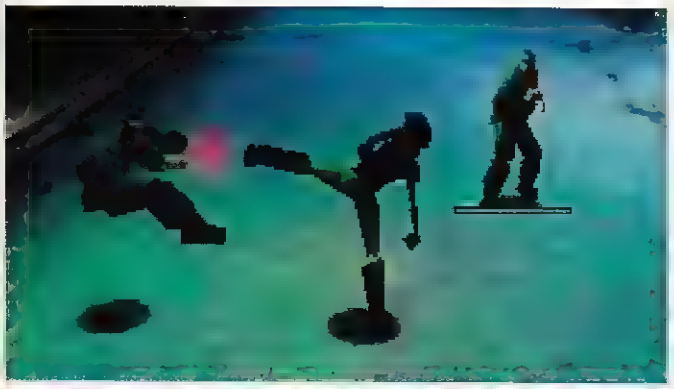
Puzanje: ○ **+ naprijed**

Oružje: SELECT

Kamera: L1, L2, R2

SAVJETE SHVATITE SMRTNO OZBILJNO

- Uvijek prvo napadnite one s oružjem jer se može dogoditi da vam, dok šorate zlikovca, drugi puca u leđa i polako vas ubija
- Najučinkovitiji i najpošteniji način eliminiranja neprijatelja je proklizavanje, tj. rušenje, a odmah potom uhićenje
- Dok ih udarate šakom, držite ↑ na kontroleru - tako ćete ih prebaciti. Past će i vi ćete ih uhititi
- Čuvajte se "ljudina u odijelima", svi koriste strojnice i svi su gipki poput ninja. Najbolje bi bilo da tada i vi imate strojnicu (može i pištolj; ostala oprema, poput noža, palice pa ni sačmarica, ne pomaže). Još nešto bitno: ne možete ih srušiti (da biste ih eventualno uhitili)
- Vozite oprezno, lagano stišćite gas jer su vozila neupravljiva
- Uvijek pratite stanje na radaru pa ćete znati gdje ići i jeste li ili niste sami...
- Igrajte analogno ako možete



MISIJE

RTA

Idete prema CAR CRASHU, ulazite u auto i vozite ga do CAR DROPA, gdje ga ostavljate. Sljedeći je zadatak uhititi barem jednog zlikovca.

THE JUMP

Samoubojica navrh BROOKS TOWERA prijeti skokom, a u KLEETUS AVENUE policajac skrušeno traži pomoć jer mu je auto ukraden. Ne morate ga tražiti, krenite lijevo od policajca do stuba koje vode prema gore i policajaca koji će vam reći da je redarstvenik Frank na vrhu zgrade. Počnite s penjanjem i pratite stanje na radaru. Preko žice na vrhu iste zgrade spustit ćete se točno do samoubojice. Ostatak D'arci radi sama.

GUN HUNT

Prvo idite u Park na čašicu razgovora s Deeksom (doušnik). On će vas obavijestiti da se oružje nalazi u središtu grada iza jednog od (zelenih) kontejnera (SUSPECTED FIREARM). Kad ga nađete, dobit ćete još nekoliko sitnih zadataka gdje izazivače nereda treba ili ubiti ili privesti (ARMED SUSPECT, DINER SUSPECT 1 i 2).

TROUBLE IN THE PARK

DISTURBANCE, tj. nered u Parku - krenite i omogućite djeci da se opet bezbrižno igraju. Svladavši prvu trojicu, dolazi Roper - stari frend vašeg starog.

URBAN SHAKEDOWN

Očistite grad od zadanih Wildcatsa unutar 3 minute. Nakon svake svladane skupinice vrijeme se produžuje.

INSANE ASSAULT

Krenite prema BRICK ROAD CORNERU, sredite dvojicu huligana. Kad ugledate BAALROGA, najpametnije je još malo trčkarati i skupljati oružje te izviditi situaciju jer ga morate navući da ide za vama do uličice s minama. Otvorite unaprijed troja vrata (na switch) i namamite ga da vas prati. Preskačite mine, a onda se okrećite i pucajte u njih kad je Golemi u blizini.

PSYHO PARK

Prvo u Park do PARK MURDERSA - eliminiraj ih ili privedi. Dolazi ROPER, zajedno trčite prema LONE PSYCHOTIC NUTU (ludak koji sam djeluje) te i njega maknite. Odmah iza pojavljuje se FALCON GROUP - 2 kriminalca, zatim WILDCAT KINGPIN - trojica, te još tri skupine (STORM SQUAD) - sveukupno ih je 8, i na kraju CAT ELITE, gdje ih je otprilike tucet.

TARGET UC

Zadatak je uništiti 3 bojne glave (WAR HEAD 1,2,3) tj. spriječiti lansiranje. Nivo nije težak koliko se čini nakon prvog (propalog) pokušaja jer je najbitnije da radnik ne dotrči do kućice koja je žicom povezana s raketom i da ne starta lansiranje. Najmudrije je prvo snimiti radnika te ga maknuti. Štedite na streljivu jer ima "onih u odijelima". Druga taktika je izmamiti što više napadača izvan područja gdje se pali alarm (jer kad netko vikne "intruder", radnik odmah trči prema kućici). A to činite motajući se oko područja gdje oni stražare i prateći stanje na radaru. Bojne glave uništavate eksplozivom koji morate sami potražiti (često je eksploziv baš ondje gdje su i oni). I još nešto, nekad i ne morate eliminirati sve stražare, što ovisi s koje strane pridete čuvanom području.

ESTATE OF EMERGENCY

Prvi zadatak je isključiti alarm (OVERRIDE SWITCH) smješten duboko u svojevrsnom botaničkom vrtu. Ulaz je kod ljubičastog kombija i sivog auta. Idite potom po lijevim stubama gore, skočite i smaknite dvojicu - jednog ispred vas i jednog na povišenom, popnite se na zid gdje je drugi stajao i dalje pratiti radar. Pazite na laserske zrake kojih će biti sve dok ne isključite alarm. Nakon što ste sredili dvojicu opakih na ulazu u kućicu s prekidačem i isključili alarm, krećete prema MAIN BUILDINGU. Tu će vas zarobiti i tada Roper kreće u akciju oslobađanja D'ARCI. Roper je malčice robusniji pa ne može brzo trčati, no to nije presudno, jedino je malo dosadno. Kad oslobodite D'arci, opet nastupate kao ona te u roku od 3 minute morate stići do GATAWAY CHOPPERA te uhititi čiču u odijelu (nikako ubiti!)

Eye-Trek

stereo zvuk

kristalno čista slika zahvaljujući

LCD ekranu visoke rezolucije

PAL ulazni priključak (mogu biti spojene

na TV, video, DVD, igraće konzole)

iznimno lagane i kompaktne

PROMOTIVNA CIJENA!

4734.- Kn

PDV uključen

mogućnost plaćanja

-MasterCard 6 - 24 rate
-AMEX 3 - 24 rate
-Diners do 6 rata
-čekovi građana
na 6 rata
-potrošački krediti
do 24 rate

STUDIO 19

OLYMPUS

Raindrop design

HEADLINE HOSTAGE

GORDANSKY je novinarka čiji je nos zapeo u tuđim stvarima te je vaš zadatak da je nađete u roku od 2 minute (pronađite uličicu s minama i tuda krenite). Kad pobijete otimače koji drže gđicu Gordansky, obje se žive morate vratiti u SAFE ZONE.

GRIM GARDENS

Osnovni je cilj uništiti dvije goleme pošiljke droge. Prvo krećete u potragu za eksplozivom. Kad ih pronađete, pojavljuje se GANG SUPERIOR kao neka vrsta glavnog - nađite ga i radite s njim što hoćete. Tek sad trebate naći gdje su pošiljke skrivene. Za NARCOTIC STORE označen plavom bojom na radaru treba vam kombi koji ćete naći parkiran na benzinskoj crpki. Vozite kombi do uličice na početku koej stoji radnik i par cestovnih čunjeva. Udite u nju (uvezite se) i vozite do kraja, izađite, popnite se na kombi i preskočite visoki zid, pratite plavo na radaru, pridite drvenim sanducima i postavite eksploziv. Okrenite se oko sebe i ugledat ćete dizalo kojim se povezite gore (sada pratite NARCOTIC STORE označen zelenom bojom na radaru), preko žice i samo pratite zeleno na radaru - ponovite postupak s miniranjem.

STERN REVENGE

Sada ste Roper zvan Brzi, morate spasiti D'arci, a ona je ondje gdje i GUNFIGHT. Nakon što je spašena, oslobodite dvije grupe HOSTAGES (taoci). Kad ste pomislili da ih više nema, trčite prema MONUMENT SQUERU i oslobodite još neke. Kad ste pomislili da je gotovo, naići će 3 kombija (BANES CONWOY) koja su mislila odvesti sad već odbjegle taoce, pa ih morate uništiti (običnim propucavanjem iz oružja).

ARM BREAKER

Opet sanduci koje treba uništiti, no ovaj put nije droga u njima nego oružje. Krenite na sastanak s ROPEROM koji će vam dati potreban eksploziv. Pratite WILDCATS STORE označen plavom bojom (putovima preko krovova), minirajte i krenite prema WILDCATS STORE koji je označen zelenom bojom. Ograda je previsoka tako da morate potražiti kombi koji možete voziti i preko kojeg ćete preskočiti ogradu. Minirajte i maknite se.

COP KILLERS

Dva bespomoćna policajca trebaju pomoć. D'arci kreće prema JOHNSONU (kroz aleju s minama), nakon što ga oslobodi, Roper kreće po BECKA, no on jedva diše i treba ga nositi do SAFE ZONE. Imajte na umu da Roper ne može niti skakati niti pucati dok ima policajca na grbači, tako da ćete ga spustiti i opet dignuti bar desetak puta. Istu stvar ponavlja i D'arci no Johnson je nasreću samomobilan te može trčati za vama do SAFE ZONE.

MEDIA TROUBLE

Gordansky se opet gurala gdje nije smjela te je vi opet čupate. Prvo ROPERU na razgovor, a zatim prema BEACH HOUSE, gdje su miss Gordansky i još nekoliko gorila.

SOUTHSIDE OFFENSIVE

Smanjite postotak kriminala s 80 % na 10 %. Nađite OFFICER GREENA koji će vam pomagati (nije obvezno). Ne ubijajte one u trenirkama (postotak raste), samo Wildcatse (kod ubojstva zlikovca postotak pada za 2 % a kod uhićenja za 4 %). Kod POLICE STATIONA naići ćete na pravu malu opsadu, ali što je to za vas?

SEMTEX

Dvije su bačve Semtexa koje treba uništiti, no idite prvo doušniku DEEKSU po nekoliko informacija. Prekinut će vas skupinica napadača nakon čije eliminacije opet popričajte s Deeksom. On će vas uputiti OFFICER MOLKOU koji će vas uputiti ROPERU. Pratite Ropera do gomile potencijalnih leševa i sve ih poubijajte. Tek sad krenite prema SEMTEXU 1 i 2. Ako mislite da nemate dovoljno jako naoružanje, možete se vratiti Roperu (ROPER-EQUIP) koji će vas oboružati. Bačve uništavate običnim propucavanjem no s brižno odmjerene udaljenosti. Naići ćete i na policajca-izdajicu pred kojim ne smijete posustati - ubijte ga ili privedite (vaš izbor).

THE FALLEN

Nađite 5 dokaza. Ovdje je bitno ići po redu inače se dokazi neće pojavljivati na mjestima na kojima bi trebali biti. Dogodilo se okrutno ubojstvo (MURDER SCENE), idite do mjesta događaja, pogledajte animaciju, popričajte sa svim policajcima te krenite prema vrhu zgrade s koje vas je netko promatrao u posljednjoj animaciji. Na vrhu zgrade je leš Alberta Hainesa i dokaz br.1 (salveta iz restorana, a restoran je kod točke gdje se dogodilo prvo ubojstvo). Sidite sa zgrade, idite opet do mjesta ubojstva te iza restorančića popričajte s dvoje ljudi (muško i žensko). Žensko će zakukati i tražiti da nađete Petea. Pete je negdje kod SCARPES COVEA (pratite na radaru), no taman kad vi naidete, Petea će ubiti (vi ubijte onog koji je ubio Petea). Tu je i dokaz br.2 - brošura iz DANCING FOOL NIGHTCLUBA. Ondje ubijate višak i na jednom od ubijenih naći ćete dokaz br.3 (opet nekakav papir). Uto se čuje poziv u pomoć (DISTRESS CALL) gdje vam stanar zgrade priopćava da je krov pun sumnjivaca. Tražite put za vrh zgrade (APARTMAN ROOF) i gore ubijte dotične sumnjivce (pazite se dvojice od"onih u odijelima"). Gore je i dokaz br.4 - file u kojem je nešto o PARKU. Idite prema parku i smaknite posljednju grupicu (dvojica u odijelima i 4 običnjaka). I napokon, tu je dokaz br.5 - videokaseta. Eto.

GATECRASHER

Barem jednog vođu bande morate uhapsiti i to tako da krenete prema BOSS MEETINGU i učinite to kako najbolje znate. REAR ACCESS i MAIN ENTRANCE su samo alternativa kojim ćete putem doći do mjesta gdje banda sastanči.

NITRO CAR

U ulozi ste kriminalca zvanog Mako i zadatak vam je na PICK UP POINTU uzeti auto, odvesti ga pred banku (BOMB DROP 1), izaći iz auta i otrčati. Braća ZIT i CLIFF vas čekaju, nađite ih pa s njima krenite do COP DEMO SQUADA i devastirajte ga kako želite. Zit i Cliff ostaju, a vi opet po narudžbi idete po novi auto-bombu (CARBOMB 2) koji vozite do BOMB DROPA 2. Morate zakočiti točno na mjestu kad začujete:"leave it here". I posljednje, CLIFF i ZIT su ostali zatečeni, idite do njih i izvucite ih.

AUTO DESTRUCT

D'arci mora pronaći auto-bombu te se u vremenskom ograničenju od 2 minute dovesti do DEMO SQUADA. S novim autom-bombom treba se još jednom dovesti do DEMO SQUADA 2 u roku od 90 sekundi. Zatim uhititi 2 BOMBERA te na zahtjev nadređenih pregledati područje WILDCAT DEN - osobno nisam ništa našla, na posljetku mi je SARGE rekao da možda nisam dovoljno dobro gledala, ali da nije ni važno.

ASSASSIN

Mako je opet u akciji, pitajte nekog od trojice vaših idu li s vama. Skupa (ili sami) krećete prema RADARU (navrh zgrade), on vam objašnjava što treba - naći CORROLU i ubiti ga. Vratite se u bazu (BASE).

SEEK, SNEAK AND SEIZE

Morate naći ukradeni spis (CONFIDENTIAL FILE). Samo pratite strelicu na radaru i već ćete se snaći. File je u jednoj od soba punih ubojica s ubojitim namjerama i odličnim naoružanjem. Tako je i oko zgrada, sve je puno mitraljezaca, ali i "onih u odijelima". Kad uzmete file, krenite (trčećim korakom) prema ROPERU (čeka vas u kombiju).

TRANSMITION TERMINATED

Krenite prema tvornici (METAL WORKS FACTORY), razgovarajte s policajcima pa izaberite: hoćete li uletjeti na glavni ulaz ili ćete preko različitih zidova ući u dvorište tvornice. Ja sam odabrala glavni ulaz pa evo kako je bilo: pucajte, pokušajte otvoriti vrata pritiskom na switch - ne ide. Okrenite se prema policajcima, oni će dotrčati i otvoriti vam vrata. Ulazite pucajući, a kad očistite dvorište, udite u interijer. Pazite kako gađate da ne pogodite kojeg taoca, pazite na onog "u odijelu". Stubama se popnite na drugi kat, izađite van, trčite do kućice i oslobodite posljednjeg taoca (uzmite eksploziv). Skočite natrag u dvorište i krenite prema TV odašiljaču (TRANSMITTER). Početna točka penjanja je kod jednog od brojnih zelenih kontejnera gdje ste prethodno eliminirali malu skupinicu neprijatelja. Ne znam način na koji bih vam precizno objasnila gdje početi s penjanjem tako da je najbolje da optrčite zgradu na kojoj se nalazi Transmitter i uočite žicu koja bi vas s neke druge i više zgrade mogla spustiti na zgradu gdje je odašiljač. Dakle, preko kontejnera i između zgrada idite što više možete, a onda preko različitih žica do susjednih zgrada, opet samo prema vrhu (prijeći ćete preko 3 zgrade) i trebali biste ga naći. Što se tiče snajperista (SNIPER), njime se ne morate gnjaviti ako prethodno uništite odašiljač.

RAT CATCH

Mako - idite do BISHA (na krovu je), zatim do MC LAINA (također na krovu), zatim svi skupa do SPIVA (što mislite gdje je?). Spiv vam daje zadatak da Guvernerovog sina (TARGET) živog (!) dovedete u bazu (BASE). Srušite ga i on će se mirno predati.

DAY OF RECKONING

Prvo nastupate kao Roper - tri ranjenika (CIVILIANS) na rame pa po liječničku pomoć (POLICE MEDICS). Roperova operacija spašavanja kratko traje pa zato nemojte bahato kupiti svo zaostalo oružje nego ga ostavite za D'arci. Kad krenete kao D'arci, pretražite sve mrtve policajce radi oružja i streljiva, pokupite oružje koje ste ostavili kao Roper, nađite switch i pozovite dizalo. Idite putovima koji su pred vama, pazite na ponore. Kad se popnete stubama, čekaju vas 4 "obična" i jedan "u odijelu" (preporuka: za prvu četvoricu upotrijebite sačmaricu, a za gospodina strojnicu). Tu je i prva crpka s gorivom (FUEL PUMP 1) - uključite je na switch. Krenite prema sljedećoj (FUEL PUMP 2) i sredite još petoticu kriminalaca te još jednog "u odijelu". Uključite i drugu crpku te nakon toga postavite eksploziv pred rezervoar s gorivom (FUEL RESERVOIR) i bježite natrag, na početak putom gdje je stajao prvi "u odijelu"(naime, putom kojim ste došli ne možete natrag). Skočite na dizalo, a onda s njega na staro dizalo - okoliš će vam se učiniti poznatim. I za kraj, ne zaboravite na vrijeme, imate 8 minuta za cijelu operaciju.

Syphon Filter 2

1. DIO RJEŠENJA

Strastveni ljubitelji ovakvih igara zasigurno burno pozdravljaju kompleksnost *Syphon Filtera 2*, ali i najokoreliji igrači mogu zapeti... Zbog količine teksta, u idućem broju objavit ćemo rješenje drugog CD-a, dotad uživajte u čarima prvog...

Rocky Mountains, Colorado:

Na početku misije otiđite do ostataka družine i pogledajte animaciju, okrenite se i nastavite naprijed i lijevo dok ne dođete do kamene uzvisine. Popnite se gore i produžite do vojnika. Porazgovarajte s njim pa ga, nakon animacije, slijedite do špilje u kojoj su vaši ljudi. Čut ćete gdje je Chance. Nastavite naprijed i desno te se spustite na nižu razinu i u mračniji dio špilje. Produžite ravno dok ne dođete do još nekoliko ljudi - pogledajte animaciju pa se spustite na nižu razinu i porazgovarajte s Chanceom. Nakon animacije sagnite se i produžite do ruba, a onda se popnite gore. Ugledate li koga da puca po vama, uzvratite vatru, ako nema takvih, okrenite se i preskočite provaliju koja se našla između vas i vodopada. Ovdje se spustite na malo nižu razinu, naći ćete H-11 snajpersku pušku. Vratite se do špilje u kojoj su vaši ljudi i brzo se popnite na uzvisinu pa odande poubijajte sve neprijatelje koje ugledate. Nakon što ste osigurali okolinu, skočite na rub uzvisine i ovdje pokupite M-16 i nešto streljiva. Nastavite kroz špilju do otvora, gdje ćete morati ubiti nekoliko stražara i moći pokupiti sve što vam ostave. Produžite do ubijenog prijatelja i odande nastavite pucati po padobrancima. Pokušajte ih ubiti prije nego se spuste na zemlju. Počnite se vraćati kroz špilju do mjesta gdje možete ići ravno, prema urušenom dijelu, ili lijevo, na otvoreno. Idite lijevo do najvišeg dijela što možete i uključite TRANSPONDER pa se nakon animacije spustite dolje i nastavite do izlaza. Ovdje ćete se napucati jer ima mnogo stražara, a kad ih sve počistite, idite do one špilje gdje se jedan njen dio urušio nakon neprijateljskih napada granatama. Postavite C-4 da raščistite put pa nastavite. Nemojte se previše brinuti idete li u dobrom smjeru jer sa svih strana dolaze neprijatelji, a neki imaju i granate. Ako vas previše izranjavaju, možete pokupiti pancirku blizu vodopada pa nastaviti dalje do otvorenog područja te se ondje popeti na malu uzvisinu i pogledati animaciju. Dvojica snajperista su vas prikliještila pa zato idite oko uzvisine i popnite se tek kad budete mogli, te se riješite neprijatelja, a zatim se sagnite da vas ne bi pogodio drugi snajperist i pomno ga naciljajte. Nastavite dalje cestom dok vam vaši ljudi ne jave da ima još neprijatelja pa se vratite. Izvadite oružje vašeg izbora i raspalite po vojnicima ispred vas, i to hicima u glavu. Kad ih sve počistite, morate otići na jedini mogući put, tj. tamo gdje ste malo prije krenuli pa su vas pozvali natrag. Nakon toga završili ste prvu misiju.

Više se isplati gađati neprijatelje u glavu nego po tijelu jer ih većina nosi pancirke, ali katkad nemate drugog izbora

Colorado, McKenzie AFB

U ovoj je misiji najvažnije da vas ne otkriju, i da ne ubijete službenike baze. Slijedite stražara niz hodnik i skrenite u prvi desno, gdje doktor i žena razgovaraju. Pričekajte da prođu pa idite nadesno i uđite u sobu u kojoj pokupite dozu adrenalina, izađite i trčite nalijevo do kraja hodnika pa skrenite još lijevo. Skrijte se dok prođe stražar pa nastavite oprezno. Uđite u sobu na lijevoj strani pred sam kraj hodnika pa pogledajte animaciju te uključite prekidač, otvorit će vam se staklo pa možete ići dalje i nadesno - iako preporučujem da nastavite čučeći. Kad dođete do hodnika, pričekajte da prođe stražar pa se skrijte, čut ćete dvojicu stražara kako razgovaraju. Nastavite uz hodnik ispod nosa recepcije do prvog skretanja nadesno i uđite u sobu s ormarićima. Ovdje pokupite svoju opremu za borbu te pogledajte animaciju. Sada otiđite u mali ured u kojemu je stražar, prikradite se do njega te upotrijebite svoju električnu spravicu (TASER) na njemu da ga omamite. Povucite prekidač u kutu ureda pa izađite u glavni hodnik i brzo prođite kroz desna vrata. Nakon toga se skrijte i pričekajte da stražar dođe do intercoma pa mu se prikradite i dajte mu šok iz TASERA. Sad idite hodnikom i pričekajte da se

Budući da vas neprijatelji ne vide dok visite, katkad je potrebno mali "visiti" i pričekati

Očito ste vrlo dobar strijelac ako možete naciljati glavu neprijatelja na ovoj udaljenosti

stražar koji je na desnoj strani okrene i nastavi u drugom smjeru. Odmah produžite za njim do polovice hodnika, skrijte se i pričekajte da se vrati, a onda i njega "šokirajte". Nastavite hodnikom i vidjet ćete animaciju nakon koje je misija gotova.

Colorado, USA, Interstate 70

U ovoj misiji opet radite s Chanceom pa se morate pobrinuti da ga ne ubiju. Idite tunelom pa lijevo do vrata. Otvorite ih silom, udite i pokupite naočale. Čut ćete vojnike kako viču. Nastavite dalje i protrčite pokraj dvojice vojnika do kamiona te uzmite oružje iz stražnjeg dijela. Možete se početi vraćati tunelom i ubiti sve stražare na putu. Kad izađete van iz tunela, pogledajte gore i vidjet ćete čovjeka kako puca na Chancea. Ispalite nekoliko hitaca i on će se srušiti na cestu, a vi, zajedno s Chanceom, nastavite niz tunel do animacije. Idite tunelom ubijajući sve neprijatelje, čak ćete dobiti bacač plamena. Nastavite tunelom i vidjet ćete animaciju i jednog stražara kojega se riješite hicem u glavu. U tom će trenutku po vama početi pucati snajperisti, ali napravite samo kolut i otiđite u zaklon dok ih Chance ne sredi. Nastavite dalje pucajući po neprijateljima i proći ćete pokraj velikog znaka na kojemu piše koliko kilometara ima do Denvera. Malo dalje niz cestu morat ćete se skriti iza kamiona dok Chance sredi neprijatelje te nakon toga uđi u tunel. Idite nalijevo i silom otvorite vrata nakon što ubijete stražara ispred njih. Možete pogledati sobu, ali zasad nema ništa važno u njoj, poslije ćete se tu vratiti. Produžite tunelom i opet se sretnite s Chanceom te pogledajte animaciju. Sad morate ići do velikog kamiona gdje se Chance predao i popeti se na nj te, oprezno, otići do stražnjeg dijela te se spustiti unutra i pokupiti granate. Idite sada u sobu u kojoj ste maloprije bili i u onaj dio koji izgleda kao elektrana bacite granatu da biste prekinuli dovod struje. Slijedi animacija. Produžite do trojice stražara, ubijte ih kako god hoćete jer oni ništa ne vide u mraku pa se neće ni opirati. Vratite se do kamiona i poubijajte nekoliko stražara pa idite na desnu stranu tenka i produžite dalje dok ne završi misija.

Colorado, USA: I-70 Mountain Bridge:

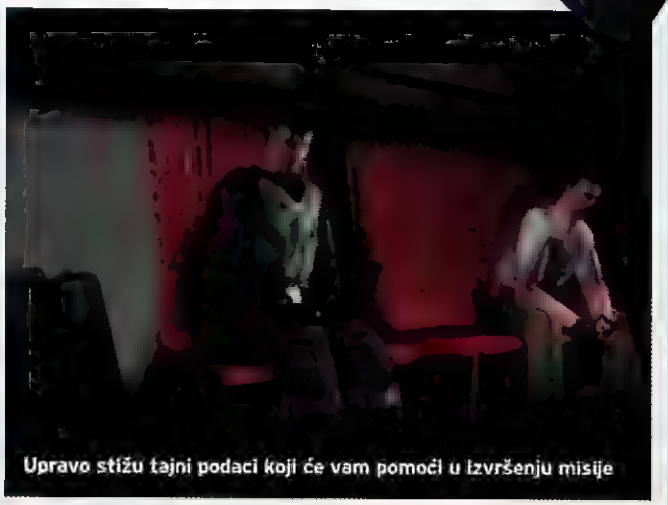
Na početku otrčite do desne strane mosta i spustite se dolje tako da se primite za most i ostanete visjeti. Idite ustranu po mostu dok ne dođete do džipa pa se podignite opet na most. Nastavite dok ne dođete do stražnje strane velikog kamiona i iz njega uzmite snajpersku pušku i granatu. Produžite do zapovjednika i još jednog stražara i bacite granatu na njih. Sada idite po cesti skrivajući se od stražara. Nakon što prođete sljedeći

NEKE CIA-INE TAJNE...

Ako želite igrati na većoj težini, onda u glavnom izborniku osvijetlite NEW GAME i držite: □, ○, L1, R2, SELECT, ↑, ⊗

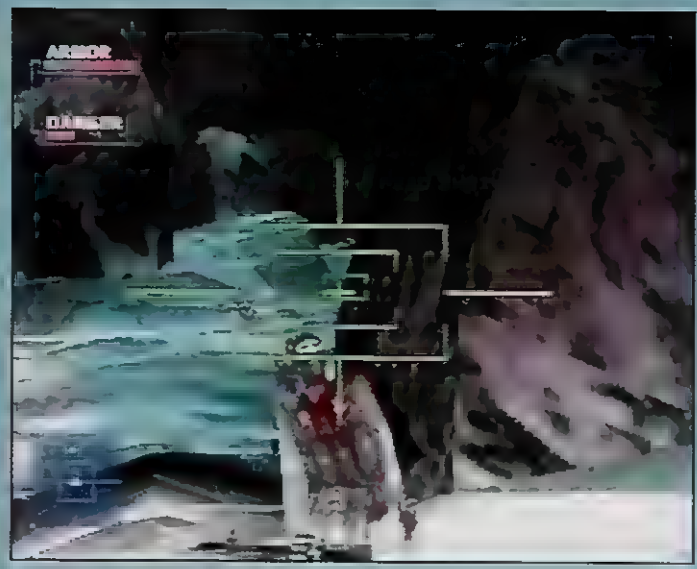
Ako vam je dosadila ova misija, pauzirajte igru i osvijetlite MAP gumb te držite: →, L2, R2, ○, □, ⊗. Ako ste sve dobro izveli, čut ćete zvuk pa otiđite na opcije i izaberite Cheats.

Za one koji vole animacije, evo najbolje šifre jer se neće morati mučiti s igrom, nego samo pauzirati i osvijetliti Briefing gumb te držati: →, L1, R1, ○, ⊗. Ako su sve dobro izveli, čut će zvuk pa neka otiđu na opcije i izaberu Cheats

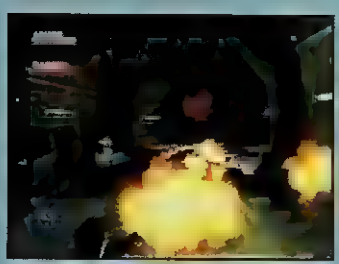


Upravo stižu tajni podaci koji će vam pomoći u izvršenju misije

Kad se spuštate padobranom, možete voziti lijevo-desno ali to zapravo nije potrebno



Pogodak s ove blizine je vrlo učinkovit



Kako li je samo zabavno pržiti neprijatelje bacačem plamena, no, nažalost, ne možete ga ponijeti sa sobom

Ako se na vas zaleti mnogo neprijatelja, najbolje je zakotrljati se u zaklon

kamion spustite se po lijevom rubu mosta i opet nastavite dalje ustranu dok ne dođete do nekakvog crvenog svjetla. Tu se spustite i skinite dinamit. Nastavite dalje i pustite se dolje kad bude trebalo dok ne dođete do jednog stražara. Izvadite nož, pridite mu sleđa i prerežite vrat. Skinite još jedan dinamit pa pogledajte na lijevu stranu, vidjet ćete gotovo nasuprot vama još jednog stražara. Riješite ga se snajperom pa mu pridite i skinite još jedan dinamit. Nastavite dalje po rubu mosta pa se spustite na sljedećem mogućem mjestu i vidjet ćete stražara. Pogodite ga snajperom pa nastavite dalje do dinamita - skinite i njega. Produžite po rubu mosta skroz do kraja i utrčite u tunel. Produžite još malo pa pričekajte da se pojave dva stražara s dvojicom vaših zarobljenih vojnika. Ubijte ih, ali ne i svoje ljude. Sada pridite prijateljima i pogledajte animaciju pa nakon toga primite radioporuku. Sada slijedi malo teži dio jer vaša dva vojnika ne smiju biti ubijena. Doći će tri neprijateljska kamiona iz kojih će izaći nekoliko neprijatelja koje treba gađati u glavu. Kad ubijete neprijatelje iz sva tri kamiona, završava misija i slijedi animacija, a vi ćete se pitati: zašto vojnici nisu smjeli umrijeti?

Colorado, USA
McKenzie AFB

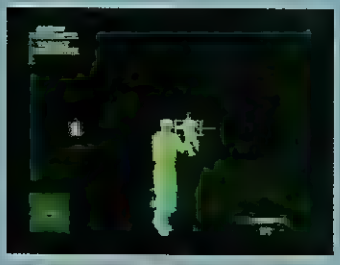
U ovoj se misiji opet morate provlačiti naokolo i izbjegavati stražare umjesto da ih sve pošaljete u pakao, ali što se može. Na početku se skrijte iza grma i pričekajte da zapovjednik završi razgovor s vojnikom pa mu se prikradite sleđa i stresite ga TASEROM. Okrenite se i idite u smjeru u kojem je otišao vojnik pa ćete idući put doći do animacije. Nastavite pokraj zida desne kuće pa pogledajte skroz ulijevo. Pričekajte da se stražar makne pa onda brzo pretrčite i prepuzite do grma i ondje se skrijte. Pričekajte da se drugi stražar počne udaljavati pa ga stresite TASEROM, a onda se možete skriti iza kamiona. Iz kamiona pokupite snjaper pa kad vam stražar okrene leđa, otrčite do grmlja te, skrivajući se, do stupa za rasvjetu pa se iza njega skrijte. Kad se stražar okrene u dobar položaj, brzo ga stresite TASEROM. Idite između zgrada dok ne dođete do puta za krov pa se popnite gore. Idite na lijevi dio krova pa se spustite na platformu - budite oprezni jer će jedan stražar provjeriti što je palo. Čekajte da otiđe iza kamiona pa se spustite i pridite mu sleđa s TASEROM u ruci. Nastavite oko kamiona dok ne dođete do zelenih sanduka pa se oprezno popnite po njima sagnjući se svaki put kad se popnete na jedan. Morate se spustiti na drugu stranu, a onda otići iza ugla - bit ćete iza leđa jednom stražaru. Izvadite TASER i iskoristite ga na njem pa udite u hodnik. Nastavite hodnikom dok ne čujete tri čovjeka kako razgovaraju - pričekajte malo. Čim razgovor završi, malo se povucite i čekajte da prođe stražar pa ga stresite TASEROM. Nastavite dalje hodnikom i udite u veliko dvorište te nadesno do prekidača - povucite ga i otvorit će se velika vrata. Naći ćete se u hangaru, nastavite na lijevu stranu dok ne ugledate pilote - nanišanite jednog snajperom u glavu i povucite okidač. Sada se podvucite pod zrakoplov i postavite eksploziv pa pogledajte animaciju. Kad animacija završi, pričekajte da vam vojnik okrene leđa pa ga stresite (TASEROM, naravno). Otiđite odavde tako da povučete prekidač za vrata i trčite skroz do sanduka pa se brzo sagnite. Jedan vojnik će doći do sanduka i okrenuti se leđima prema vama, što vi iskoristite pa nastavite do sljedećih dvaju sanduka. Kad dođete do njih, polagano nastavite okolo dok ne ugledate stražara kojega morate stresti TASEROM. Nastavite dalje dok ne dođete do kamiona pa se popnite u nj i naciljajte svjetlo te ga "ugasite", ali ne običnim pištoljem, jer je preglasan, nego, recimo, snajperom. Izađite kod prednjeg dijela kamiona i idite oko vrata sa žutim i crnim prugama. Ovdje ima mnogo stražara, ali vi pričekajte da dođe kamion do vrata pa trčite pokraj kamiona da vas zakloni sve dok ne ugledate sanduk na desnoj strani. Skrijte se iza sanduka i pričekajte drugi kamion koji isto iskoristite za zaklon i utrčite u zgradu na lijevoj strani. U zgradi ćete vidjeti kamion pa krenite prema otvorenom dijelu dok ne vidite animaciju. Vratite se u zgradu i slijedite Holmana i stražara dok Holman ne kaže da ne treba pratnju pa se prikradite "pratnji" i stresite ga TASEROM te požurite do Holmana i lupite ga po glavi. Pogledajte animaciju pa se vratite do mjesta gdje se dogodila prošla animacija s doktorom i ondje TASEROM stresite stražara iza kamiona. Idite do sljedećeg kamiona i nastavite dalje dok opet ne dođete do naslaganih sanduka. Skočite preko njih pa se skrijte i pričekajte da se stražar okrene. Kad vidite stražareva leđa, znate što morate učiniti. Produžite hodnikom do sljedeće hrpe sanduka koja će vam nakratko poslužiti kao zaklon. Kad se stražar makne, pogodite svjetlo snajperom pa se opet skrijte dok se stražar ne vrati i okrene vam leđa - vrijeme za TASER. Sad oprezno otiđite u kamion i pokrenite ga, a onda brzo izađite i skrijte se. Kamion će se zabiti u zid, a stražari će se razbježati pa vi udite u zgradu koju su čuvali. Nastavite kroz zgradu sve dok ne ugledate dizalo, udite unutra i spustite se dolje. Kad izađete, idite na desnu stranu i skroz oko sobe pa dođite do vojnika koji gleda mapu i stresite ga TASEROM. Drugi će vojnik provjeriti što je s njegovim prijateljem, a vi brzo otrčite na drugu stranu sobe i stresite i njega sleđa. Sad povucite prekidač pokraj karte pa se dizalom vratite na gornji kat. Nastavite hodnicima dok ne dođete do vrata na desnoj strani - vidjet ćete animaciju, a nakon toga pričekajte da se Falkan i stražar malo odvoje pa ih sredite TASEROM sleđa, jednog po jednog. Istrčite van do helikoptera. Slijedi animacija, konačno ste završili i ovu misiju.

Colorado, USA: United Pacific Train 101

Ovu misiju počinjete na vlaku. Krenite malo naprijed, pričekajte da se neprijatelji spuste iz

U ovakvim misijama ne smijete ubijati stražare pa se morate stalno šuljati naokolo

Baš je lijepo kad vam točno piše gdje morate postaviti dinamit



Kad u tunelu ugasite svjetlo, neprijatelji neće vidjeti baš ništa pa ih samo poubijajte

Kad se šuljate hodnicima, onda morate činiti baš to - šuljati se. Nemojte trčati jer će netko čuti vaše korake

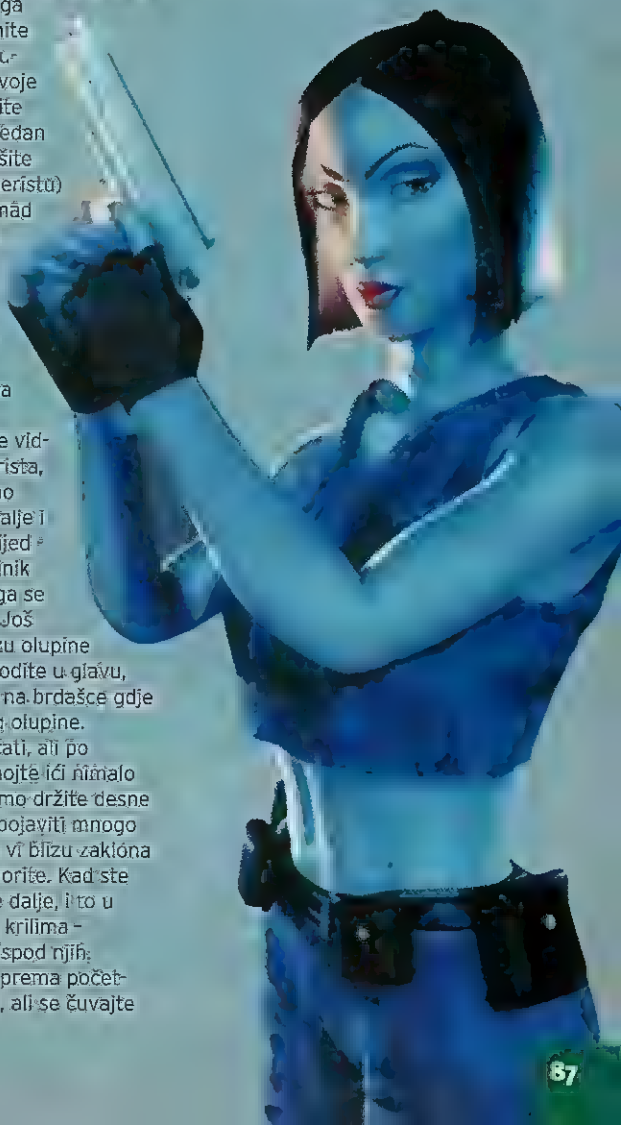
helikoptera pa ih se riješite pogotcima u glavu (pa da, iz helikoptera, vi ste ipak junak i bilo bi čudno da ste u vlaku). Skočite na idući vagon i čuvajte se dvojice novih neprijatelja - jedan ima granatu. Preskočite još dva vagona i čučnite jer će vam prići jedan stražar sleđa. Dok se okrenete u želji da ga se riješite, stići će još dvojica iz drugog smjera pa vam je manja šansa da vas pogode u čučnju. Ovu je situaciju najbolje riješiti puškom, a onda produžiti kretanje preko još nekoliko vagona. Srest ćete još nekoliko stražara, ali će ih većinom biti lako ubiti, dok ne dođete do crvenog vagona koji je i CHECK-POINT. Nastavite preko još nekoliko vagona, srest ćete nekoliko neprijatelja kojih se najbolje riješavati pucnjevima u glavu ili, na nekoliko mjesta, granatama. U jednom trenutku ćete staviti naočale za noćnu viziju, a stražare koje tada ugledate morate pogoditi u glavu, što zapravo i nije teško. Uskoro ćete stići do lokomotive, gdje slijedi animacija. Kao što vidite, ovo je gotovo najlakša misija jer samo idete i ubijate.

Colorado, USA: United Pacific Train 101

Budući da imate ograničeno vrijeme, brzo idite do lijeve strane vlaka i popnite se gore. Dočekat će vas nekoliko vojnika, ali ćete ih se brzo riješiti i nastaviti skakati po vlaku. Nakon idućeg vagona spustite se do sanduka i ubijte stražara te otiđite, polagano, oko sanduka i riješite se još dvojice vojnika. Sad se popnite na idući vagon. Kad dođete do kraja, vidjet ćete još sanduka pa se spustite i prikradite naprijed do idućeg vagona, gdje je stražar s granatama kojega se trebate riješite metkom u glavu (njegovu, ne vašu). Idite na idući vagon. Srest ćete još dva stražara kojih se riješite vrlo brzo pa nastavite niz još nekoliko vagona. Srest ćete još nekoliko vojnika, ali nijedan neće pružati veliki otpor te ćete se uskoro naći kod vagona s ugljenom na početku vlaka. Slijedi animacija nakon koje idete na novu misiju.

Colorado, USA: C-130 Wreckage site:

Kad započnete misiju, prvo ubijte dva vojnika u blizini pa se zatim skrijte iza brdašca. Odavde načljajte jednog stražara i riješite ga se pa krenite nadesno i ubijte stražara kojeg tu nađete. Krenite prema zrakoplovu. Morat ćete ubiti još tri stražara, pa budite oprezni. Udite u središnji dio zrakoplova te krenite prema stražnjem dijelu, čut ćete uzvik. Bježite van iz zrakoplova i skrijte se negdje pa se vratite kad opremite snajper. Sad ubijte sve stražare koji su u zrakoplovi, kao i one koji su okolo li na njemu. Nakon toga idite u stražnji dio i otvorite sanduk pa pogledajte ani maciju. Čim animacija završi, bježite u zaklon jer vas dva snajperista pokušavaju poslati u vječna lovišta. Kad se smirite iza zaklona, brzo otrčite nadesno i pogodite desnog snajperista u glavu. Sad se možete okrenuti - vidjet ćete zelenu kutiju u kojoj je bacač granata pa ga pokupite i pripremite se da pokažete drugom snajperistu svoje novo oružje. Krenite nalijevo i ispalite jedan hitac da ga se riješite (govorimo o snajperistu) pa ćete vidjeti komad olupine koji skriva dvojicu stražara. Brzo provirite i ispalite jednu granatu da ih ubijete pa krenite prema brežuljku na kojemu ima još olupina, ondje ćete vidjeti jednog snajperista, ali ga je vrlo lagano ubiti. Pogledajte dalje i krenite malo naprijed - još će se jedan vojnik pokazati, ali ćete ga se riješite na brzinu. Još jedan vojnik je blizu olupine pa ga nađite i pogodite u glavu, a onda se popnite na brdašce gdje je još jedan komad olupine. Nastavite dalje trčati, ali po desnoj strani, nemojte ići nimalo ulijevo nego se samo držite desne strane. Sad će se pojaviti mnogo snajperista, ali ste vi blizu zaklona pa se skrijte i odmorite. Kad ste spremni, nastavite dalje, i to u ravnoj liniji prema krilima - možete se i skriti ispod njih. Nastavite dalje te prema početnom mjestu misije, ali se čuvajte snajperista. Uskoro ćete biti predaleko za njih. Sad ćete ugledati Archera kako se pokušava popeti u helikopter, a to ne smijete dopustiti - zato raspalite svom snagom po njemu. Kad ga srušite, pokupit ćete disk i završit će misija - slijedi velika animacija. **Ovime završava prvi dio rješenja i prvi CD. Sigurno vas zanima koliko je igre još ostalo na drugom CD-u - reći ću vam da je na njemu više misija nego na prvom.**



Tomba 2

NAPOMENA: neka vas ne zbuljuje što nazivi pojedinih zagonetki nisu doslovan prijevod nego slobodna iterpretacija autora (baš kao što to rade naši filmski distributeri, pa si vi onda mislite!!!!) Prije nego što počnem s rješenjem, evo popisa svih lokacija u igri te nazivi koje ću koristiti u rješenju.

The Starting Beach - početak - plaža
Town of the Fisherman - ribarski grad
Waterfall of the Heavens - veliki vodopad
Large Mine Underground - veliki podzemni rudnik
Pipe Area - podzemne cijevi
Trolley Entrance - ulaz u vlakić
Coal-Mining Town - rudarski grad
Kujara Ranch - uzgajalište "Kujara"
Ranch Area - ranč
Ranch Summit - središnji dio
Donglin Forest - ukleta šuma
The Forest Entrance - ulaz u šumu
Laughing Crying Forest - dio s bundevama
The Deep Forest - duboka šuma
Circus Village - cirkusanti, te njihovo mjesto
Water Temple - vodeni hram

1. DIO RJEŠENJA

Tomba 2 spada u vrlo kompleksne igre i rješenje bi moglo biti vrlo zbunjujuće. Da sad ne bih objašnjavala što se i kojim redosljedom treba obaviti, slijedit ću popis svih (onih koje sam pronašla) zagonetki. Dakako, neke ćete zagonetke moći riješiti tek kad riješite neke druge, zato ovu pomoć čitajte redosljedom kojim i igrate.
Da biste dobili neki zadatak, morate razgovarati s ljudima ili kod sebe imati traženi predmet.
U igri je više od stotinu zagonetki, ali su samo neke obvezne/potrebne da biste završili igru. Zbog njihovog velikog broja, donosimo u ovom broju 70 misija, a u idućem sve ostale.

PIŠE Tanja Vitas-Tabby

OBVEZNE MISIJE

1. Pronađite Tabby (Find Tabby)
ovo je prva misija, dobit ćete je čim počnete igru
Rješenje: Oslobodit ćete je kad završite igru.

2. Kuća u plamenu (Go to the Burning House)
zagonetka koju dobivate na samom početku igre (TF)
Rješenje: Krenite do prve klackalice s bačvama i prijeđite na drugu stranu (preko klackalice), idite malo dalje do starčeka koji zapomaže.

3. Gašenje požara (Pour the Water In!)
starac će vam dati tu misiju kod kuće u plamenu
Rješenje: Da biste ovo završili, morate imati kantu (BUCKET) - idite do jedne od klackalica i skačite po bačvama dok voda ne počne curiti iz obližnjih cijevi. Uzmite kantu i požurite uhvatiti vodu.
Po vodu morate ići dvaput.

4. Spašavanje raka (Save the Crab!)
nakon priče s kućom u plamenu
Rješenje: Starcu dajte dvije kante s vodom, a on će vama dati zlatnog raka (Golden Crab).

5. Podizanje mosta (Wind it Up!)
misiju dobivate kad s mreže (rolete pokraj zapaljene kuće) uzmete zupčanik u obliku zvijezde (Star shaped cog) ili ako prvo popričate s čovjekom pokraj kontrole mosta (idite stazom dalje od kuće u plamenu)
Rješenje: Krenite desno od kontrole mosta u kućicu i popričajte s Artom - dajte mu zupčanik.
Art će za vas podići most i nekoliko riba.
Ulovite ih i krenite dalje.

6. Vrša za rakove (The Crab Basket!)
odmah nakon prelaska mosta
Rješenje: Uhvatite svinju koja ima vršu (košarom) i bacite je. Krenite natrag i pokupite vršu.

7. Crvena škrinjica s blagom (A Red Treasure Chest)
skočite na nju i pokušajte je otvoriti
Rješenje: Kad riješite zagonetku s mlinom i rakovima. Starac (Kainen) kojem ste pomogli gasiti požar će vam dati crveni ključ (Red Key) kojim možete otvoriti sve crvene kutije u igri.

8. Škrinja za avanturiste (Adventurer's Chest)
pokušajte otvoriti škrinju (kamen nedaleko od kontrole mosta s AP oznakom)
Rješenje: Skupite dovoljnu količinu AP-a (bodovi koje dobivate tijekom igre za rješavanje zagonetki i skupljanje dijamanata) i dođite do škrinje.

9. Zagonetka za avanturiste (Adventurer's Clue)
nakon što se pozabavite s avanturističnom škrinjom
Rješenje: Otvorite sve škrinje u igri (njih 5).

10. Ptice iz jajeta (Chick From an Egg)
na samom početku, na klackalicama s bačvama su 2 jajeta, gurnite ih na jednu stranu
Rješenje: Udarite po bačvama i ulovite mlade ptičice (dvije).

11. Ptičje gnijezdo (Where is the Bird's Nest?)
kad ulovite ptičice
Rješenje: Krenite iza kuće sa samog početka igre i popnite se navrh drveta.

12. U lovu na rakove (Collect the Golden Crabs!)
zadatak dobivate kad uzmete vršu za rakove ili kad popričate s Winom
Rješenje: Ulovite još tri raka u dijelu pokraj velikog vodopada

13. Vjetrenjača (Win's Windmill!)
nakon priče s kućom u plamenu
Rješenje: Uđite u vetrenjaču.

14. Ledeni bumerang (Cools Off and Disappears!)
kad dođete u dio s cijevima pokraj podzemnog rudnika i popričate s

rudarem
Rješenje: Povucite prvi lanac i pokupite bumerang.

15. Odštopavanje i uklanjanje beštija (Remove All Cappers!)
nakon što ste dobili bumerang
Rješenje: Pogodite ledenim bumerangom sve plamene beštije koje sjede na ispustima, a zatim ih uhvatite i bacite u zaborav. Morate ukloniti sve beštije u dijelu s cijevima.

16. Povuci-potegni da se Sezam otvori (Pull and Open!)
zadatak dobivate kad pogodite užareni lanac ledenim bumerangom ili popričate s Granom pokraj ulaza u podzemni rudnik (ne ulaza u dio s cijevima)
Rješenje: Ohladite užarene lance tako da ih pogodite ledenim bumerangom, a zatim ih potegnete (skočite na lanac i krećite se prema gore) - morate to učiniti na dva mjesta

17. Zatrpavanje rupe (Bury it in the Sand!)
pričajte uokolo u podzemnom rudniku i dobit ćete zadatak ili dohvatite tačke
Rješenje: Odvezite tačke do mjesta gdje pokretna traka izbacuje pijesak i zatim isti ubacite u rupu. Postupak morate ponoviti triput.

18. Nabavite glinu (Get Clay From Mud)
popričajte s lončarem u radionici (rudarski grad)
Rješenje: U stroju za pranje operite sve grude blata koje imate, trebali biste pronaći glinu (Clay). Ako je nema, vratite se do podzemnih cijevi i tražite novu hrpicu.

19. Čega ima u blatu (What's Inside the Mud?)
kad pronađete hrpu blata i blatno iznenađenje
Rješenje: Hrpicu blata isperite u stroju za pranje (podzemna prostorija s tri stroja u gradu rudara) i dobit ćete neki predmet (uglavnom dijamant ili nešto korisnije - glinu (Clay), rudu (litomite, hardonium - što god to bilo??!!!)

20. Nahranite piliće (Feed the Chicks)
kad dobijete hranu za ptice od Wina (nakon što ste dobili zadatak s rakovima)
Rješenje: Vratite se do mjesta gdje ste započeli igru i popnite se na drvo iza kuće, a zatim: pi, pi, pi, pi, piii.

21. S druge strane vodopada (Other Side of the Waterfall)
popnite se na krov (ili bolje rečeno, skočite) vjetrenjače i pogledajte kroz otvor iza vodopada
Rješenje: Kad poslije dugog igranja napokon dođete do vodenog hrama (s druge strane vodopada), gdje se nalazi put do zle ledene svinje.

22. Zakvačena udica (The Stuck Fishhook)
popričajte s ribičem pokraj velikog vodopada ili otkvačite udicu
Rješenje: Udica je na jednom od krovova kod velikog vodopada (kućica prije vjetrenjače) - popnite se i otkačite je, a zatim ponovno razgovarajte s ribičem.
Dobit ćete odjeću za letenje (Bird Clothes).

23. Idemo u Tabbynu kućicu (Let's go to Tabby's House!)
nakon što oslobodite prolaz za grad rudara
Rješenje: Uđite u Tabbynu kućicu (jedna od kućica u gradu rudara; koja - tko bi sad to znao, ionako ih sve morate istražiti).

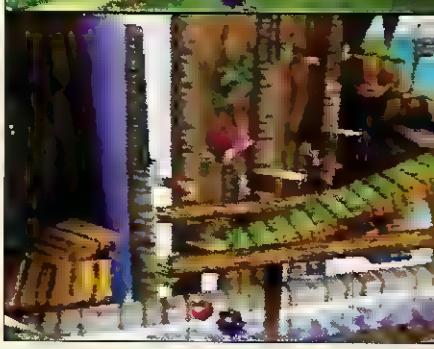
24. Gomolj? Gruda? Čudo? Što god bilo, prljavo je i treba pranje! (Wash the Strange Lump!)
kad uđete u Tabbynu kućicu
Rješenje: Operite grudu u stroju za pranje i gle...

25. Potražite čekić (Look for the Hammer!)
ako pokupite isti kod rudarskog vlakića (Trolley entrance kod cijevi) ili ako popričate s Moleom
Rješenje: Naravno, pokupite čekić. Gdje?! Halo! Ima li koga kod kuće?

26. Raznesite stijenu... 3, 2, 1... BOOOOOM!!! (Blast the Rock!)
kad nabavite čekić
Rješenje: Vratite se do kuće kod ulaza u prostor s cijevima i otvorite vrata pokraj kojih je prekidač (mlatnite ga čekićem) - uzmite bombe i krenite na drugu stranu cijevi preko mosta i raznesite stijenu. Oslobodit ćete Grana i dobiti tračnice (Rail Tracks).

27. Bombe!!! (Get Bombs!)
popričajte s jednim od rudara
Rješenje: Otvorite vrata kuće na početku dijela s cijevima (udarite čekićem po prekidaču).

28. Postavite tračnice (Deliver to Gran!)
nakon što ste iste pokupili poslije razbijanja stijene
Rješenje: Odnesite tračnice do prolaza prema Kujara ranču i dajte ih Granu - on će popraviti tračnice i dati vam torbu za hvatanje zle plamene svinje (Flame Pig Bag).



29. Mali miš koji ne zna miš! (The Tiny Mouse House)
pokušajte ući kroz bilo koja minijaturna vrata
Rješenje: Pri samom kraju igre kad napokon u vodenom hramu pronađete stroj za smanjivanje i, naravno, postanete maljušni, uđite kroz vrata u selu ribara...

30. Lončar Muje! (Let's Make a Pot)
nakon što pronađete izgubljenu lopaticu (*špahtlu*)
Rješenje: Dajte umjetniku glinu koju ste dobili pranjem blata i dobit ćete vrijednu vazu (Precious Pot).

31. Izgubljena lop(a)tica (Lost Clay Spatula)
popričajte s umjetnikom u radionici (tool shed) u rudarskom gradu
Rješenje: Otiđite u susjednu kuću i popričajte s čovjekom. Kad ode, proučite posudu (samo oprezno, da se ne razbije) i dobit ćete *špahtlu* (Clay Spatula).

32. Uhvatite plamenu svinju!!! (Capture Evil Flame Pig!)
kad dobijete crvenu vreću za hvatanje
Rješenje: Zla vatrena svinja je u ukletoj šumi u prolazu između ulaza u šumu i dijela s bundevama. Skočite u vodu i plivajte do prolaza. Kad se pojave vrata, uđite i pobjedite zlu plamenu svinju tako da je triput uhvatite i ubacite u vreću. Dobit ćete odjeću koja vam omogućava korištenje vatrenih čarolija (Flame Pig Robe).

33. Torba s darovima (Bring the Big Sack!)
pokupite torbu skrivenu u Kujara ranču u jednoj od snježnih kugli (bacite nešto na kuglu) ili popričajte s djedom Mrazom (Božičnjakom)

koji se nalazi u kući sa zatrpanim dimnjakom
Rješenje: Pronađite torbu s darovima (Big Sack) - u gornjem lijevom kutu Kujara ranča na izbočenoj platformi (uklonite snijeg i čekićem prokrčite put do torbe) i odnesite je djedu Mrazu koji će vam dati vatreni čekić (Fire Hammer).

34. Otopite golemu ledenu santu (Melt the Giant Ice!)
dođite do velikog ledenog brijega
Rješenje: Kucnite malim vatrenim čekićem po zidu...

35. Vožnja dizalom (Let's Take the Lift!)
čim uđete u prostoriju s dizalom (Lift Shed)
Rješenje: Udite u dizalo i krenite dalje.

36. Kujarina omiljena hrana (Kujara's Favorite!)
porazgovarajte s tipom pokraj dizala ili pokupite golemu voćku
Rješenje: Na mjestu gdje ste razbili veliku ledenu santu koristite preče (gimnastičke) da biste se popeli na vrh. Idite lijevo do mjesta s crvenim pticama i klackalicama.
Na sredini skočite dolje, na voćku (to je mnogo lakše izvesti kad nabavite odjeću od leteće vjeverice jer možete upravljati dok padate).

37. Skriveni dnevnik (The Hidden Diary!)
popričajte s avanturistom near stack of treasure chests
Rješenje: Dnevnik možete pronaći u kući s dimnjakom ako gurnete kocku i otvorite škrinjicu s blagom. Vratite dnevnik avanturistu koji će vam zauzvrat dati zeleni ključ (Green Key). Njime možete otvoriti sve zelene škrinjice u igri.

38. Supernuklearno gorivo (The Fuel That Burns Well)
ako pronađete superugljen (Power Coal) ili popričate s jednim od rudara u rudarskom gradu (u Granovoj kući se popnite na kat i odvezite se pokretnom trakom do rudara)
Rješenje: Jedna blatna gruda u dijelu s cijevima krije u sebi superugljen - isperite je i ugljen odnesite rudaru.

39. Tomba kuhar (Cooking with Tomba)
pročitajte natpis pokraj restorana u gradu rudara
Rješenje: pronađite sve sastojke za sve nabrojane specijalitete (STEAK, DRIED FISH, BOILED POTATO)

40. Sušenje ribe (Let's make Dried Fish)
pročitajte recept u restoranu
Rješenje: Popričajte s Arkom da biste naučili umjetnost sušenja ribe (koju, naravno, prije morate uloviti - ribe ima svuda uokolo, samo skočite na nju). Otidite do mreže pokraj kuće koju ste gasili, spustite je i poslažite ribu. Podignite mrežu i vratite se za "mjesec" dana - pokupite sušenu ribu i odnesite je kuharu u restoran i dobit ćete sendvič od sušene ribe (Dried Fish Sandwich).

41. Pita krumpiruša (The Best Hash Potatoes)
pročitajte drugi recept u restoranu
Rješenje: Krumpire koje možete pronaći na Kujara ranču odnesite do mjesta gdje ste spasili Grana (preko mosta u dijelu s cijevima) i stavite ih na rešetku. Čekićem dvaput pustite vruću vodu i uzmite kuhani krumpir. Odnesite ga kuharu u restoran i dobit ćete pitu krumpirušu (Hash Potato Sandwich).

42. Električna eksplozija (Static Explosion!)
kad dođete u kuću na vrhu Kujara ranča
Rješenje: Uhvatite tri Kujare zarobljene ledom i vratite ih u kuću.
Nakon velikog praska dobit ćete torbu za hvatanje zle ledene svinje (Ice Pig Bag).

43. Podignite ljestve (Raise the Ladder!)
pronađite šesterokutni zupčanik ili popričajte s čovjekom pokraj kontrola za podizanje ljestava
Rješenje: Pronađite šesterokutni zupčanik i odnesite ga čovjeku

44. Hvatanje zlog ledenog pajceka (Capture the Evil Ice Pig!)
kad dobijete torbu za hvatanje ledene svinje
Rješenje: Ledenu svinju možete pronaći u vodenom hramu blizu ulaza u zlatni toranj. Skočite na drugu stranu i naći ćete se iza velikog vodopada (isto jedan od zadataka).
Kad se pojave vrata, udite i ubacite u torbu ledenu svinju (to morate ponoviti triput) i dobit ćete njenu odjeću koja vam omogućava korištenje ledenih čarolija (Ice Pig Robe).

45. Vratite duhove u kip (Put in the Spirit's Eye!)
čim uđete u šumu Donglin
Rješenje: Pogodite tri duha bumerangom i ubacite ih u kip.

46. Uništite duha čuvara (Kill the Guards!)
nakon što ste uništili tri duha
Rješenje: Velikog duha možete pobijediti gađajući ga u jezik kad ga isplazi. Kad ga uništite, dobit ćete zvono s kojim se uvijek možete vratiti u šumu Donglin (Donglin Bell).

47. Kulinarski specijaliteti (The Cook's Special Menu)
pročitajte menije u restoranu
Rješenje: Napravite neki sendvič.

48. Ulaznica za vlakić (Trolley Ticket)
popričajte s čovjekom kod vlakića
Rješenje: Ulaznicu možete dobiti od čovjeka u radionici rudarskog grada (Tool Shed). Odnesite je čovjeku kod vlakića.

49. Vožnja vlakićem (Quick! The Trolley!)
nakon što dobijete ulaznicu za vlakić
Rješenje: Provezite se stazom za manje od minute i šesnaest sekundi (usput skupljajte sjemenke) i dobit ćete još jednu kantu (Bucket).

50. Superbrzi vlakić (Turbo Trolley)
nakon što nabavite laganu leguru, vratite se do vlakića
Rješenje: Provezite se stazom za manje od minute i deset sekundi (vrlo teško) i dobit ćete još jednu kantu (Golden Sun).

51. Lagana legura (Make a Light Alloy)
kad nabavite nečisti litomite ili hardonium iz blatnog iznenađenja ili popričate s čovjekom u prostoriji sa strojevima
Rješenje: Iz blatnih iznenađenja isperite nečiste litomite i hardonium i ubacite ih u peć (burning machine - nakon što ste nabavili superugljen) da ih pročistite.

Pročišćene kovine ubacite u stroj za miješanje (combining machine) i eto ga ... lagana legura je tu.

52. Nasmješena vrata (The Laughing Door)

pokušajte ući kroz jedna od njih
Rješenje: Udite kroz prva nasmješena vrata kad pojedete voće (crvene bundeve) iz uklete šume (stalno ćete se smijati)

53. Rasplakana vrata (The Crying Door)

pokušajte ući kroz jedna od njih
Rješenje: Udite kroz prva rasplakana vrata kad pojedete voće (plave bundeve) iz uklete šume (stalno ćete plakati i imati oči k'o sarmice)

54. Ljekovito (izo)bilje (Getwell Plants Heals Wounds)

pričajte s dječakom u gradu cirkusanata
Rješenje: Bilje ćete dobiti od čovjeka pretvorenog u svinju u jednom od podruma (grad cirkusanata) nakon što dobijete svinjsku odjeću (mogućnost pričanja s ljudima pretvorenim u svinje).

55. Di mi je dite (Where's My Son?)

popričajte sa ženom u jednoj od kuća u rudarskom gradu
Rješenje: Kad obavite zadatak s ljekovitim biljem, vratite se do žene i ponovno popričajte.

56. Hladno pivo žeđ gasi (I'm Thirsty!)

popričajte s avanturistom u kući na početku dijela s cijevima
Rješenje: Donesite mu kantu s vodom (možete mu prvo donijeti kantu s vrućom vodom da bude smiješnije).

57. Avanturist u ulju (Oil-smeared Traveler)

popričajte s avanturistom u sobi za sastanke (Kujara SUMMIT)
Rješenje: Odnesite mu steak sendvič (nakon što isti napravite u restoranu).

58. Nasmješeni avanturist (Laughing Traveler)

pričajte s nasmješenim avanturistom kad prođete kroz nasmješena vrata u Donglin šumi
Rješenje: Dajte mu pitu krumpirušu (hash-potato sandwich - znate ono s restoranom)

59. Nevidljivi avanturist (Invisible Traveler)

popričajte s poluvidljivim avanturistom u gradu cirkusanata
Rješenje: Odnesite mu sendvič od sušene ribe (dried fish sandwich - restoran bla bla bla)

60. Gladni putnik namjernik (Starving Traveler)

pričajte s izgladnjelim avanturistom u vodenom hramu (skroz gore iznad u aza u vodeni hram - ovdje možete doći i iz Kujara ranča ako se popnete po stablu... ali o tome poslije)
Rješenje: Dajte gladušu bilo koji sendvič.

61. Gladni Čarls (Starving Charles)

razgovarajte s Charlesom u jednoj od kuća u rudarskom gradu
Rješenje: Pronađite bananu u jednoj od škrinja i ispecite je u peći. Odnesite pečenu bananu Charlesu i dobit ćete life potion.

62. Čarls ima svrab (Itchy Charles)

razgovarajte s Charlesom na Kujara summitu (morate ga prvo uhvatiti)
Rješenje: donesite mu losion protiv svraba koji možete pronaći u jednoj škrinjici u Kujara summitu i dobit ćete life potion.

63. Čarls i gusjenica (Wormy Charles)

razgovarajte s Charlesom u dubokoj šumi (kod bodljikavog drveća)
Rješenje: Pustite gusjenicu kod zarobljenog Charlesa.
Ona će pojesti lišće i osloboditi Charlesa, a on će vam dati Max Vitality +8.

64. Krumpirova zlatica u akciji (Potato Bug Eats Leaves)

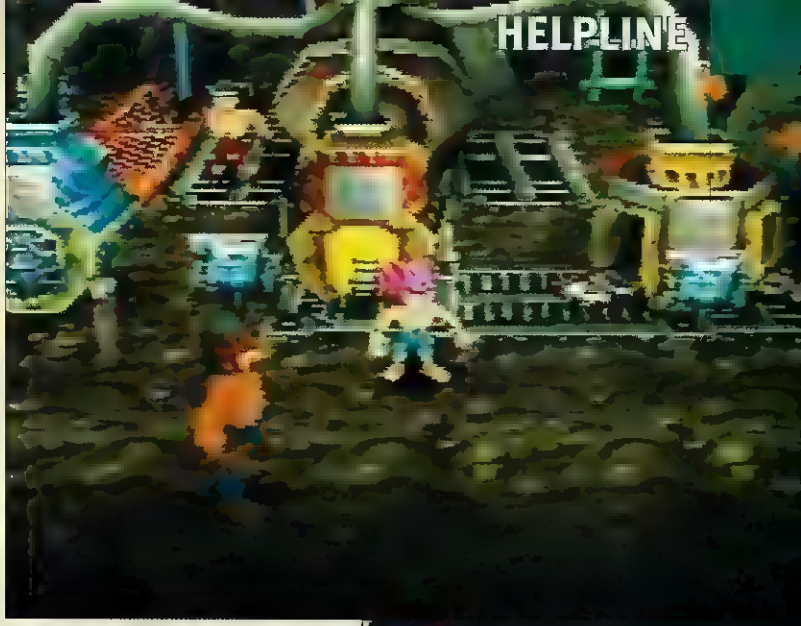
oslobodite crva u dubokoj šumi
Rješenje: Skačite po klackalicama tako da gusjenica krene preme listu na bodljikavom drvetu - kad stigne do lista, sama će pronaći put dalje.
Uhvatite je i dobit ćete Potato Bug/Worm.

65. Gnijezdo snježnih krijesnica (Snow Firefly Nest)

dođite do gnijezda u Kujara ranču
Rješenje: na samom desnom kraju Kujara ranča, kod gnijezda kokka ptice upotrijebite kuku za hvatanje gore prema stijeni koja ne možete vidjeti. Gurnite kamen koji se ondje nalazi i eto ga ... Uhvatite pet krijesnica (Snow Firefly x 5).

66. Skupljanje krijesnica (Collect Snow Fireflies)

kad vidite krijesnicu, uhvatite je
Rješenje: Ulovite što više krijesnica (treba vam ih 20) i odnesite ih tipu na samom vrhu uklete šume. Da



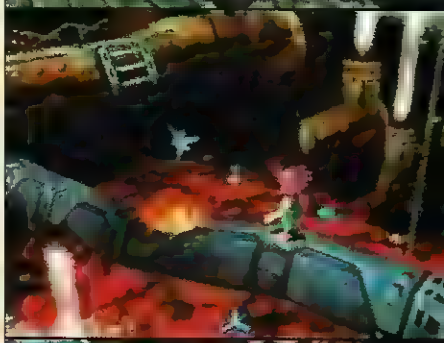
biste ušli unutra, morate biti u prokletom stanju. Dajte mu krijesnice.

67. Sveto drvo (Holy Tree)

pridite svetom drvu na Kujara ranču
Rješenje: Zalijte drvo svetom vodicom.

68. Parna kupka (Fatigue-curing Spa)

kad dođete na Kujara summit, popričajte sa starim Kainenom
Rješenje: Napunite kantu vrućom vodom (ondje gdje ste oslobodili Grana i kuhali krumpire) i ulijte vodu u kupku. Ovdje si možete obnavljati energiju.



69. Zbirka rijetkih životinjica (A Rare Collection)

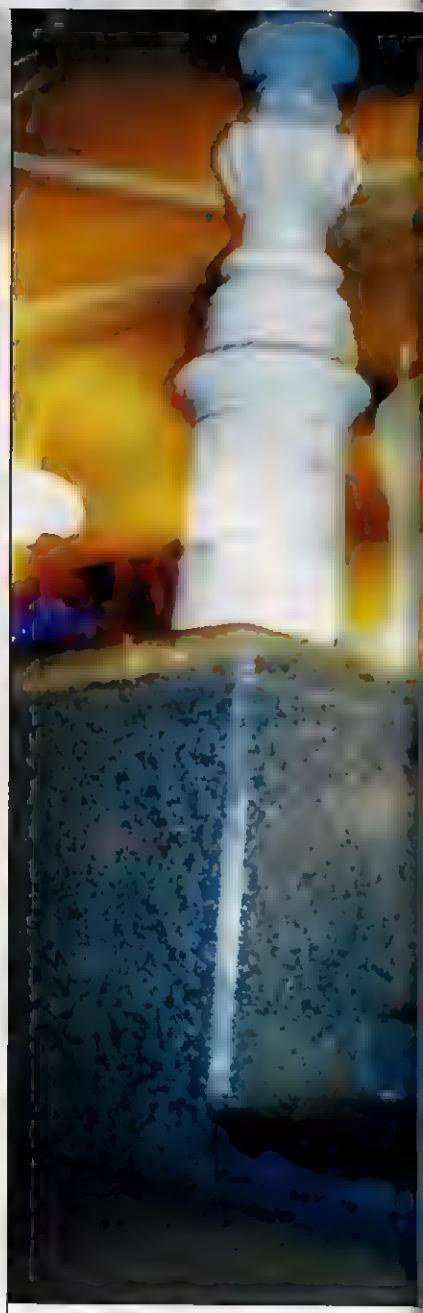
razbijte ledene sante koje priječe put po stubama. Udite u kuću i popričajte s kolekcionarom (Kujara summit)
Rješenje: Kolekcionaru dostavite pet rijetkih životinjica:

1. rijetka meduza (Rare Jellyfish) - već je tu
2. rijetki škamp (Rare Shrimp) - udarite gljivu u dijelu s bundevama u ukletoj šumi
3. rijetka hobotnica (Rare Squid) - na vrhu sakupljališta Kujara vodenu biljku udarite vatrenim čekićem (da je odledite) i zatim je probušite kukom
4. rijetka riba (Rare Fish) - visi odmah iz početne lokacije u igri
5. rijetki rak (Rare Crab) - pliva u vodenom hramu

70. Savršen kip (The Ultimate Sculpture)

udite u kiparev atelje (Kujara summit)
Rješenje: Gurnite ledeni blok (drukčije boje) u kiparev atelje i dogurajte ga do postolja. Popričajte s kiparem i krenite dalje.
Nakon nekog vremena vratite se (obavite nekoliko zadataka na različitim mjestima) i kip će biti gotov.

Skate boarding



Prije svega, isprika. Tko radi, griješi, pa tako ni ja nisam iznimka. U prošlom je broju greškom objavljeno da je Hill bio prvak s ekipom Benettona, a nije (nego s Williamsom) te kako je u istoj ekipi i Schumacher započeo karijeru, što je samo donekle točno jer je u Benettonu postao svjetskim prvakom. Kad smo to raščistili (hvala Tomislavu na pravodobnoj intervenciji), vrijeme je da se s asfalta trkaćih pista prebacimo na onaj gradski. "Skate or die", govorilo se krajem osamdesetih, cijeli je svijet slušao hard-core, svi su skejtali, a filmovi poput "Thrasina" danima se nisu vraćali u videoteke. Max je svratio da nam ispriča što je od svega toga danas ostalo...

S MAXOM RAZGOVARALI **Dario Zrno i Amar Rešić**
TEKST PRIREDIO **Amar Rešić**

OSOBNA ISKAZNICA

ime i prezime
Maximilian Adam Victor Drach
datum rođenja
10. srpnja 1979., Jaounde, Cameroun
sportovi
tenis, stolni tenis, košarka, SK8

"**SKEJT** će ti potpuno promijeniti život. On je poput droge - kad jednom shvatiš što pruža, više ne možeš bez njega. Tjera te da činiš najluđe stvari, slomi te sto puta, ali opet se vratiš. Smiruje te dok živiš, dok se voziš. Samo se fokusiraš na vožnju, na slobodu i ni na što drugo ne misliš. Skejt je bijeg od svega. S njim si sam svoj Bog."

Max skejta deset godina. "Počeo sam '90-ih, iz zezancije, ono - voziš se, učiš se odguravati, održavati ravnotežu, početne stvari. Najteže se naviknuti na padove, na modrice i krvava koljena, ali kad malo uđeš u "foru", povratka nema. Snađeš se, skužiš kako sve to ide, a onda se otvara potpuno novi svijet. Naučiš voziti, skakati i kreću prave stvari. Skejt je beskonačan. Uvijek možeš izmisliti nešto novo jer ima toliko kombinacija... Pravi *feeling* dobiješ tek poslije, nakon četiri - pet godina. Sigurnost u sebe, da znaš što možeš, a što ne, dođe s vremenom."

Skateboarding su, kao i gotovo sve ostale ekstremne sportove, izmislili Amerikanci. Šezdesetih godina prvi su kotači i osovine "završili" na nekoj dasci, a ostalo je postalo povijest. "Amerikanci su čudan narod. Nemaju što raditi pa izmišljaju neke čudne stvari. Nedavno sam u Beču gledao neke videomaterijale na kojima su američki skejteri pričali bečkima kako smo mi Europljani izmislili svjetsku kulturu pa je njima jedino preostalo izmisliti skejt i potruditi se da u njemu budu najbolji na svijetu. Na to stvarno nisam imao komentar."

SK8 U HRVATA

Skejtanje se dijeli u dvije osnovne vrste, "street" i "vert". "Street" je vožnja po ulici, izvođenje trikova na rubnicima kolnika, po stubama, klupama, spuštanje po *gelenderima*, preskakanje automobila, kutija, svega što se može naći na otvorenom. "Vert" je pak vožnja i izvođenje trikova na posebnim rampama i na prethodno pripremljenim poligonima. "Pravi "vert" nisam nikad vozio, možda zato što ga kod nas nema. Ali i da ga ima, ne znam da li bih ga danas vozio, da li bih imao volje. Kad si mlađi, skačeš, voziš se, boli te briga, ne razmišljaš toliko, pa si veća budala. Kako stariš, to više razmišljaš "što ako mi se dogodi ovo, ono"... Više mi nije fora letjeti po zraku i izvoditi čudesa." Za skejtere trenutačno nema bogzna kakvog izbora. "Nekoć je bilo drugačije, bilo je rampi, poligona, više se ljudi skejtalo. Zagreb ima rampu koja je loše kvalitete, loše konstrukcije. Kliže se, tako da se nikako ne možeš naučiti. '96. je postojala jedna dobra rampa. Postavili su je u središtu grada i rekli "'ajde, vozite", ali nastao je totalni show jer nitko nije znao voziti na njoj, osim Jakše bikera, koji ju je "ubio". I to je bilo to."

Druga zagrebačka rampa, ona na Mladosti, također više ne postoji, a ni drugdje nije drugačije. "Navodno postoji jedna u Splitu, no to je uistinu prava rijetkost. U svim drugim gradovima ljudi skejtaju po ulici, ali policija nema nikakvog sluha za njih. U Opatiji je mramorno šetalište pa skejtanje tobože uništava mramor,

Grind na Trgu bana Jelačića

Max snimljen u letu iznad betonskog gnijezda

zezaju skejtere u Puli, Rijeci, Šibeniku, Zadru, Osijeku... Jedino mjesto gdje se bez problema možeš skejtati je ispred Mimarinog muzeja u Zagrebu, a to je loše. Nije to samo zbog policije, skejteri su lijeni nešto zajednički napraviti, a problem je i novac. Grad Zagreb je tobože europska metropola, a nema skate-park. O tome se već godinama razgovara, ali ništa. Vani, čim prijeđeš granicu, svaki veći grad ima svoj skate-park. U Ljubljani ih ima pet, šest, a u Beču su prije nekoliko godina cijelo jedno staro skladište za vlakove preuredili u odličan skate-park. Mogao bih ondje živjeti." Prave inicijative postojale su tijekom devedesetih, kada je hrvatska skate-scena bila najaktivnija. O tom razdoblju Max kaže: "'94., '95. i '96. bilo je skejtera koji su mogli nešto napraviti, čak su išli van na natjecanja, ali kad su se vratili, stisnuo ih je život, posao, faks... Prije pet godina bilo je ljudi, poput Galeba, Lebana i Vajta, koji su bili dvije - tri godine ispred svih. Zagreb je bio središte skejta u Hrvatskoj, a danas je ništa. Mladi se ne zanimaju, stari stare, postoji možda desetak ljudi, i to je to. Samir Kurtagić, dečko iz Osijeka, je trenutačno među najboljima u Hrvatskoj. Čak je išao i na svjetska natjecanja u Munchen od '97. do '99. Što se gradova tiče, Rijeka je ispred svih ostalih. Ondje postoje neki novi klinci, nova generacija koja "ubija" u Hrvatskoj. Trenutačno su najbolji."

Dakako, uspjesi na natjecanjima su vrh za svakog skejtera. "Natjecanja ima. Prošle sam godine bio na Vans World Touru, show-natjecanju na koje dolaze zvijezde sporta, a sponzori sve financiraju. Konkurencija je bila jaka, iz Hrvatske, Austrije i Slovenije, i bio sam treći, što nije loše. Natjecanja su uglavnom "street" tipa. tj. postave se elementi pa vozi. Iako u Hrvatskoj dugo nije bilo većeg skejterskog događanja, u svibnju će se održati natjecanje koje će organizirati jedna nova trgovina skejterskom opremom. Najavljeni su gosti iz Austrije, Slovenije i Mađarske i bit će, nadam se, vrlo zanimljivo. Mada je u skejtu teško reći tko je bolji. Uvijek ima netko tko zna nešto što drugi ne znaju. Na natjecanjima može pobijediti bilo tko, a to je najbolje od svega."

PROFESIONALNE VODE

Dakako, međunarodna natjecanja okupljaju kremu sporta (poput festivala "X-games" i "Gravity Games"), a posljednjih desetak godina neki su skejteri postali i zvijezde svjetskoga glasa. Najpoznatiji među njima

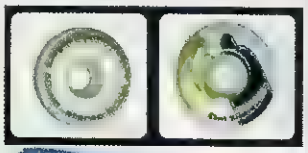
900

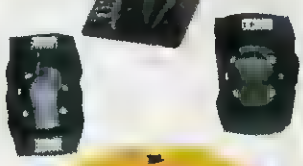
Jedan od najtežih trikova u skejtu je okret od 900 stupnjeva na 'vert" rampi. Od '97. naovamo, troica su skejtera pokušavala izvesti taj potpuno samoubilački potez za koji se potrebno "ispaliti" u zrak toliko da pri padu uspiješ izvesti gotovo trostruki okret , naravno, preživjet.. Iako su svi govorili kako je taj trik nemoguće izvesti, suprotno je dokazao upravo Tony Hawk koji se na prošlogodišnjim "X-gamesu" nakon trećeg pokušaja uspješno dočekao na noge i izazvao delirij u publici Tko želi znat kako to izgleda neka u "THPS the Game" započne s mr. Hawkom, odabere dasku s najbolje performansama, ode na razinu Skate Park i za vrijeme specijala st sne ←, ↓, ◎. Ako uspiješ, nasmiješ t će mu se 8000 bodova. Za jedan trik i nije loše.

"Izađeš van, staneš na dasku i cijeli je svijet tvoj. U tome je sva čar"

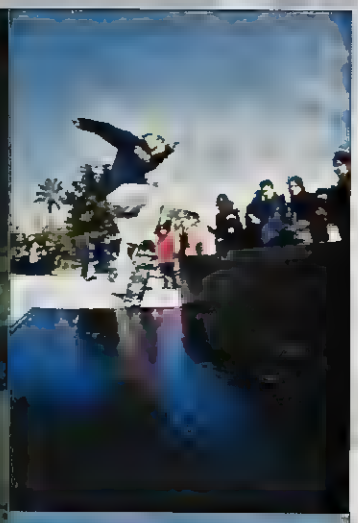
OPREMA

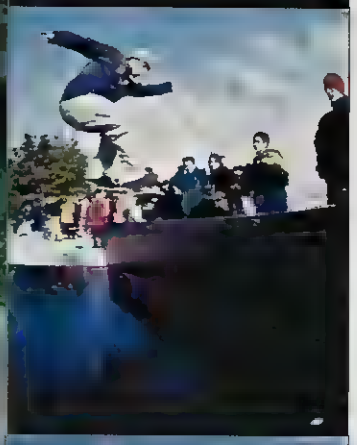
Za skejtanje je prije svega potreban skejt, tj. daska na kojoj se vozi. No, iako postoje unaprijed složeni skejtovi, svaki pravi skejter sam slaže svoju "konfiguraciju" prema vlastitom stilu. Osim daske (poznatije i kao "deck"), potreban je i brusni papir koji se lijepi na samu dasku. Da bi skejt uopće vozio, potrebni su kotači, kuglični ležaji (u skejt-naciji znani kao "lageri"), te osovine na koje se isti montiraju. Za samu montažu trebaju i vijci, i to je to. Cijena malo boljeg skejta kreće se od 800 do 1200 kn, a ako se namjeravate baviti "vertom", trebat će vam i štitnici za koljena, štitnici za laktove i kaciga. Većinu navedenog možete pronaći u bilo kojem skate-shopu.

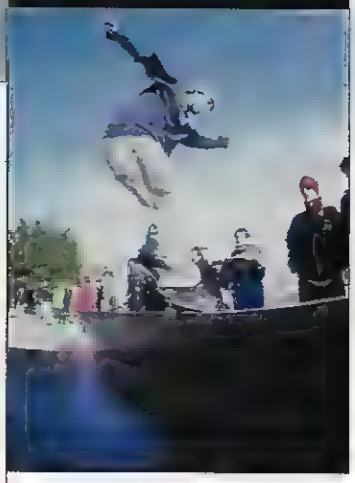




Akcija u blizini Mimare







Samir Kurtagić iz Osijeka, copyright:"Pendrek", 1999

je svakako Amerikanac Tony Hawk. "On je svugdje popularan. Bavi se skejtanjem godinama i zaradio je velike novce. Ima vlastitu tvrtku, "Birdhouse project", svoje urede, dućane, zgrade. I dalje se vozi, bez obzira na godine, ali to je zato što vozi "vert". Vozači "streeta" kraće "traju", više se naprežeš pa ti strada kostur. Od "streetera", Bob Burnquist je napravio revoluciju uvodeći "street" trikove na "vert". Za Vans vozi i 36-godišnji Steve Cabalera, što samo govori kako godine nisu važne. No, ondje je i pristup sasvim različit od onog europskog. Ameri se "trgaju" već godinama i uspjeli su postići neviđene rezultate. Oni skejtaju kao da su u "Matrixu", to je ludnica. Nisu to profesionalci poput Hawka, Bucky Laseka i ostalih, nego "street" brijači koji traju po pet- šest godina i onda nestanu. Frakie Hill je bio legenda od '89. do '92., ali su ga ozljede toliko uništile, a imao je i mnogo operacija, da se morao povući. Danas, kad se u sve umiješala industrija i kad je sve više novaca u igri, svi se maksimalno "trgaju" i to više nije gušt. Ljudi se prisiljavaju na ludosti zbog novca, a konkurencija je nevjerojatna. U Europi se više brije na tehniku, dok Ameri i Brazilci rade totalne užase. Za njih je operacija koljena normalna stvar, no oni zarade toliko novca da im se isplati trgati. Ondje profesionalni skejter vozi skejt za plaću, sponzoriraju ga za opremu i to mu je posao."

U Hrvatskoj je situacija ipak malo drugačija. "Meni bi bilo teško voziti da nemam sponzora jer je sa skejtom logika vrlo jednostavna: što ga više voziš, to ga više trošiš i brže moraš mijenjati daske, kotače, sve, a nikad ne znaš koliko će ti nova oprema trajati. Može dva dana, može dva mjeseca. Za mene je najviše napravio Igor iz SkateShopa u Ilici 24, on me je prvi počeo sponzorirati i najviše mi je pomogao. Mada, kad se u sve uplete lova i sponzori, dođe i do loših stvari. Prije su svi zagrebački skejteri bili zajedno, a danas svaki ima svog sponzora pa su svi gotovo posvađani. Naravno, čim netko gura nekoga, netko treći postaje ljubomoran, i to je onda zatvoreni krug. Ja se samo nadam da je to trenutačna situacija i da će ubrzo proći. Stari skejteri previše vremena troše na prepucavanja, a mladi zbog toga mnogo gube." Sve se to ogleda i u društvu. Max tako primjećuje:" U Hrvatskoj

"Najteže je shvatiti što možeš, a što ne. Kad to skužiš, onda možeš sve"

"Ljudima je čudno kad im kažem čime se bavim. Ne razumiju ili neće razumjeti."

na skejtanje gotovo svi gledaju s predrasudama. Misle da si najveća budala ako skejtaš, govore da je to za djecu, i slično. Pogotovo je zabavno razgovarati s djevojkama, gdje konverzacija ide otprilike ovako: "Kaj, nisi na faksu", ti kažeš "Nisam", onda one pitaju "Što radiš?", ti kažeš "Skejtam", a ona veli "Aha. Ajde, bok." Njoj je najvažnije da si na faksu, da imaš auto, da ideš u *Best*, i to. Opće razmišljanje je usko... Sada su u modi podvrnute nogavice hlača, za pola godine će biti podvrnuti rukavi. Mi smo mala zemlja pa se svi furaju na jednog. To je glavni problem. Teško je naći nekoga tko će te skužiti. Prošlo bi kad bih rekao da vikendom igram košarku, ali skejt... to je, kao, grozno. Mada, gledajući ljude po ulicama, polovica ih izgleda kao skejteri, no to su samo pozeri. Od njih živi cijela industrija, i kod nas i vani. Svaki drugi čovjek nosi bar neki dio skejterske odjeće, svakom drugom je to dobro, i to je u neku ruku pozitivno za popularizaciju cijele stvari, no predrasude ipak ostaju."

SK8 IS LIFE

Skejtom se bave i djevojke. "U Austriji i Sloveniji ima djevojaka koje voze, ali ja mislim da to nije sport za žene. Skejt je ipak poprilično opasan i može biti vrlo bolan. Malo mi je čudno vidjeti ženu da vozi, no bilo ih je čak i u Zagrebu. U Americi ima jedna djevojka, Elissa Steamer, i bolja je od polovice muških profesionalaca, mada mislim kako je ona iznimka koji potvrđuje pravilo."

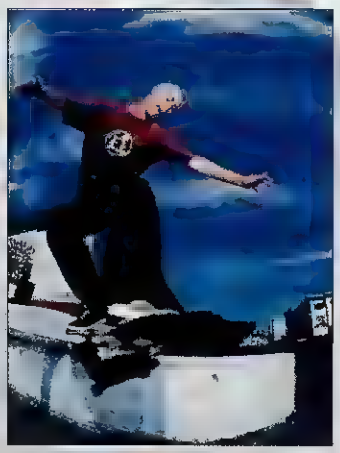
O opasnostima sporta dovoljno govore i ozljede koje je Max nakupio u posljednjih nekoliko godina. "Imao sam nekoliko operacija koljena, meniskusa, križnih ligamenata. Vadio sam vodu iz koljena, liječio gležnjeve, kukove, kralježnicu. Jednom sam krivo doskočio pa mi je gotovo puklo koljeno, drugi put ključna kost, ali sve je to prolazno. Skejt te hoće uništiti i psihički i fizički, ali to je borba protiv samog sebe. Zato je skejt toliko dobar. Tu nema pravila, drila, trenera koji se dere. Sve ovisi o tebi, kad ti puhne, ideš se skejtati, sve sam učiš, nitko ti ne može pomoći. Može ti samo pokazati, a sve ostalo je stvar volje. Kad padneš i nešto zezneš, ležiš u krevetu i razmišljaš možeš li ti to ili ne možeš, mogao bi ovo ili ono... Skejt je borba dobra i zla, dvojba hoćeš li ostati kući i učiti ili se ići voziti. On je i sport i umjetnost. Onome tko ne zna, sve je to isto. Gleda i vidi da skačem, a nema pojma koliko sam truda uložio da neki trik izvedem, recimo, obrnuto. Njemu je sve to jednako, a ja sam bezgranično sretan jer sam nešto izveo i to samo ja znam... Sve što je lijepo je skejt. Nakon nekog vremena naučiš procijeniti karakter ljudi po načinu na koji voze. Kakvi su prema sebi, prema drugima, prema svijetu. Skejtaš se i gledaš na sve drugim očima, shvaćaš kako se mijenjaš kao čovjek. Zbog toga je skejt dobar. Zato jer je skejt, zapravo, život."

VIRTUALNI SK8

Kako nije svatko za sve, tako će neki skejt vo jeti samo iz vlastitih naslonjača, ruku položenih na kontroler "sive eminencije" i očiju prikovanih na omiljeni im televizor. Za takve preporučujemo jedan naslov vrijedan pozornosti i dva manje vrijedna. Prvi je nikada dovoljno opjevani *Tony Hawk's pro Skater*, najbolja skejt igra, vizualno superiorna, bla, bla, sve se zna već odavno do te mjere da već rade i nastavak, a druge dvije su *Trasher Skate & Destroy* (malo manje dobra), te legenda žanra, *Street Skater*, čiju recenziju drugog nastavka čitajte u ovom broju. *Skejt or daj, maderfaker!!!*

STREET&VERT

Postoje neke sekundarne karakteristike obaju načina skejtanja. Za 'street' je uobičajen nedostatak bilo kakve zaštitne opreme, tako da spuštanje daskom po stubišnoj ogradi i neže jeni pad mogu dovesti do neželjenih ozljeda međunožja. Bol (velika, teška i strašna) nije prepreka da se nakon nekoliko strateški raspoređenih kilograma leda te par sati odmaranja ponovno ne vratite na dasku, no zanimljivo je kako neki od američkih profesionalaca baš radi takvih ozljeda više ne mogu imati djecu (priča se o određenim "p'enama" i sl čnim grozotama), no barem se mogu skejtati. Svako zlo za neko dobro, rekao bi narod. U "vertu" je primjetan izostanak težih ozljeda (više zaštitne opreme), no atraktivnost same discipline okupljа znatno više gledate ja, tako da se skejteri na "vertu" trude izvesti što nevjerojatnije trikove. Kako bi u tome uspjeli, njihove daske su nešto šire, imaju malo zategnutije osovine i veće kotače. Pa, tko mis.i da hoće, vo i, zna...



actionsportsretail

zagreb hotel "dubrovnik", gajeva 1
importanne centar, starčevićev trg
rijeka adamićeva 17
split trumbićeva obala

nagradna igra

PSX i actionsportsretail te nagrađuju

① oakley
NAOČALE

vans
TENISICE + MAJICA

④ vans
MAJICA

③ vans
TENISICE

⑤⑥ vans KAPA I ČARAPE

kupon PSX 14

br.cipela | | konfekc.br.

ime i prezime

adresa

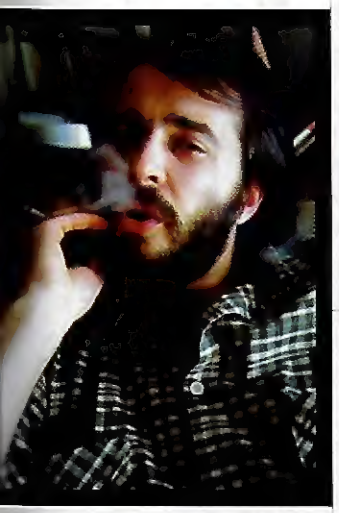
telefon e-mail

upiši svoj konfekcijski broj i broj cipela, ispuni kupon, nalijepi ga na dopisnicu i pošalji na adresu *Jantus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, Zagreb* najkasnije do **30. svibnja** s naznakom *"Za NI ASR"*. Sretno

Matrix iliti glavom u pijesak

Luda zabava

Danijel Reškovac



Ovo je postiđeno priznanje skrušenog PC rekonvalescenta koji nam je ispričao svoju tužnu priču noseći ispod ruke izudaranu PC kantu ne bi li je zamijenio za pisaći stroj (po mogućnosti Olimpijin) na lokalnom buvljaku

Svemu je kriv Ixa: "Čovječe, mrak, mrak igra, igram je već nekoliko dana, ludilo, pokušaj, ima dobrih fora..." - pljuvačka već izbija na moju stranu slušalice. Ja (očiju izbuljenih kao da vidim pladanj s osamnaest kremšnita): " Pa dobro, daj i meni malo, hoću i ja, hoću i ja simulirat' život, 'ko šljivi onaj pravi, hoću se vraćat' svaki dan kući sa sto dead presidenta, želim kuću s trinaest soba, neprestano pun hladnjak, dosta mi je ovog života, želim izaći iz sobe s osamdeset i tri godine i reći (već nekom), eto, ja odsimulir'o život, mogu l' sad ić'?"
I tako sam ja zaigrao *Simse*.

Nakon dužeg razdoblja apstinencije, upalio sam kantu bačenu u kut i počeo. U player editoru izabrao sam prvog bradatog ljepotana, nazvao ga svojim imenom, ukucao datum rođenja (glupa igra nikako mi nije htjela skinuti bodove koje označavaju urednost- 'ko da sve djevice moraju bit' picajzle) i krenuo u novi (ma, bolji) život. Čak je sve lijepo i počelo. Dobio sam posao u nekakvoj političkoj kampanji, počeo razmišljati o brijanju, šišanju i češljanju na razdjeljak, mijenjanju prezimena u Danijelić-Crnogujić kadli me život (i to virtualni) snažno *opandrči* po glavi - pa i ovdje treba bacat' smeće! Pa i ovdje treba plaćat' račune! I u ovom virtualnom raju morat ću kupiti novi krevet i svako ga jutro pospremati. A ta bradata budala se još usuđuje skakati po kući i urlati kako je umoran i da mu je život dosadan i bez zabave (ne možeš mu kupiti ni playstation- tjeeeeška grješka!). Ma jesam li ja tako neurotičan kad ne dobijem što želim? Nakon fetusnog drijemanja na dvosjedu (nisam imao dovoljno love da mu kupim pristojan krevet), dižem se s mišlju kako ću mu danas sa zarađenom lovom kupiti carski krevet s baldahinom. Dok priprema doručak na štednjaku, računalo javlja da naš Danijel baš i nije obučen za kuhanje pa su njegovi gastronomski užici pravi rulet za bližu i širu okolinu. I tek što sam pročitao, štednjak se pretvorio u buktinju, neprežaljeni talent iz *Kruške i jabuke* skače u panici i vrišti, a ja ne mogu ništa učiniti... Kad je štednjak lijepo izgorio (za tu sam mu lovu mogao kupiti krevet), Danijelov je mjehur, kao i bankovni račun, bio u crvenom i morao je trčati na WC. U isto vrijeme dolazi auto koji bi ga trebao odvesti na posao. Odlučujući se između auta i WC-a, idiot je odabrao treće - zauzeo je pozu kao da je u živom zidu ispred Roberta Carlosa i popišao se nasred sobe. Krasno! Prijevoz na posao odlazi, a ja ostajem neplaćen i čistim ostatke štednjaka i onoga s čime sam mogao ugasiti vatru da sam bio pametniji. Sutradan sam stigao na posao, ali se i vratio umoran k'o pas i gladan. Dok sam popunjavao trbuščić, susjed me zove na neobaveznu *ćakulu*. Pristojan kakav jesam, izlazim van, progovaram tri riječi i rušim se mrtav umoran nasred ulice. Pa ljudi moji, nemam vremena ni za pišanje ni za spavanje, a kamoli za nešto drugo. No dobro, sad već izbezumljen i ljût, s kajanjem gasim kantu i hvatam se u glupom programiranju: dok se ruše *windoze*, brzim i proračunatim pokretima isključujem liniju, otvaram prozor ne bih li uštedio vrijeme na prozračivanju gustog dima koji će se valjda razrijediti na podnošljivu razinu dok se vratim iz kupaonice. Ležem u krevet i psujem vrijeme, umor i rano dizanje. Ne mogu ni pasti u slatki polusanak jer mi se iznad glave umjesto lampice stvara grozna magluština depresije: PA JA SAM KAO I TAJ PIŠONJA U IGRI! U čemu se razlikuju naši životi? Legnem, budim se (mrtav umoran), odem na posao, vratim se (mrtav umoran), legnem, budim se...
S tom razlikom što ja i ne pokušavam kuhati. A tek poneki put, ali ne često, omakne mi se pa ne stignem do WC-a.
-Pa to ti je život, pravi život - s guru smješkom Ixa me pokušava izvaditi iz moje depresije. Ni ne shvaća, sretnik, kakav očaj izaziva činjenica kad shvatiš da ti je igra život. Sasvim suprotan od onog koji imaju rijetki sretni ljudi kojima je život - igra.

Pokušavajući se vratiti u to stanje nirvane, palim vjerni playstation i na pamet mi pada nekoliko ideja zašto je, ne samo zbog svoje jednostavnosti, popularniji od PC-a. Igre na njem su jednostavno življe i svjetlije (i šarenije, ako baš želite). I publika je skroz naskroz različita. Dok igre na PC-u traže veći, barem vremenski, angažman, igrice na PSX-u su stvorene za ljude koji nakon posla traže satdva zabave. Ništa više! Ili za klince čija se pozornost i ne može zadržati dulje vrijeme. Dakako da iznimke postoje, ali jeste li primjetili koliko su igre na PC-u mračnije i ozbiljnije? Jeste li osjetili mučno - isprazan osjećaj koji vas je mogao pratiti dugo, dugo nakon ispetljavanja, izlaženja i gašenja PC-a (pogotovo u novom naletu vrlo vjernih horora)? Na PSX-u je situacija drugačija - jedan *quick race*, petnaestominutni nogač, partija tenisa ili bombermana i

dvoje, troje, četvoro ljudi gasi konzolu i nastavlja sa zabavom.

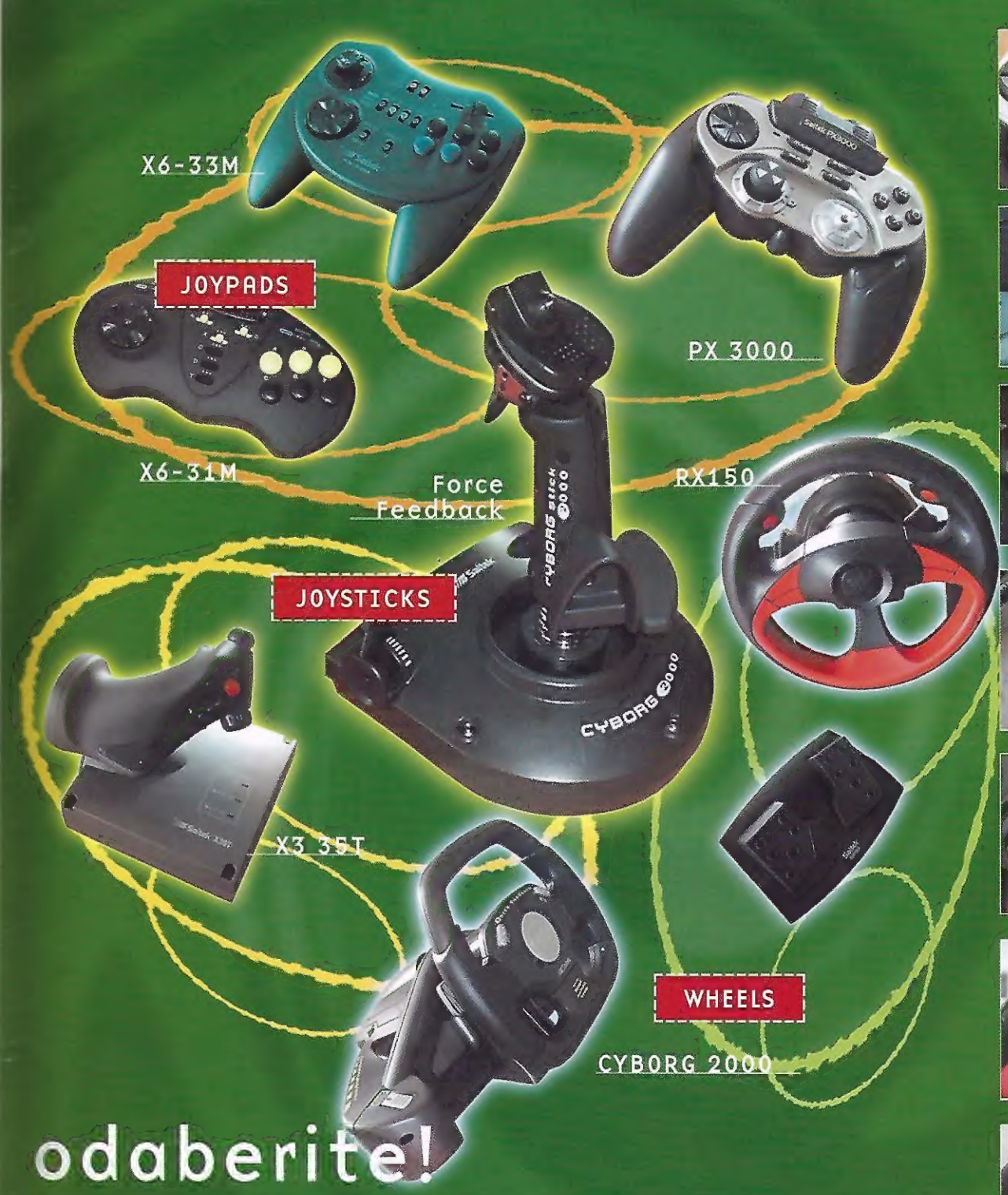
Ovdje, naravno, nije problem čije su igre bolje i čiji su igrači bolji, nego u pristupu potrošaču, krajnjem korisniku ili onome koji daje lovu, kako želite. Na PC-u, koji je u razvoju igara prošao već dalek put, igre u svojoj savršenosti i imitiranju stvarnosti dolaze u fazu kad se vrlo lako, bez mnogo naprezanja, može osjetiti atmosfera virtualnog svijeta (pa i onog najodurnijeg). Krajnji apsurd i rezultat takve politike su i *Simsi*. Ako *Simsi* i nisu imitacija života, što su onda? Imitacija imitacije? No to i nije važno. Srećom, hardver smješten u naše sive kutijice nije toliko jak da bi nas mogao toliko zavarati i podariti nam takav osjećaj realnosti. Ali što ćemo kad stigne PS 2?
Simulirat' dragi moji, simulirat'. A ja ću još uvijek žaliti za *Invadersima* i *Phoenixom* i vremenima dvadesetominutne zabave.

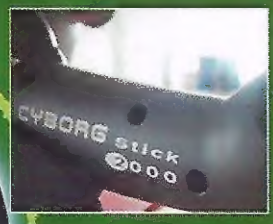
[Vagrant Story] [Colin McRay Rally 2] [Rally Masters] [Alundra 2]

[Nightmare Creatures II] [Jimmy White´s 2: Cueball] [Walt Disney World Quest] [Player Manager 2000] [Muppet Racing Mania]

PSX

[ne propustite 05.06., dan kada izlazi idući psx]





odaberite!

[mi imamo SVE što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.
Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin
tel./fax: **042/350-400**
URL: **http://www.melcomp.hr**
e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

HRVOJE, 14 godina:

Gledajte, zašto čekati? Ja, na primjer, ne volim gubiti vrijeme. Progovorio sam sa tri mjeseca, prohodao sa šest, u školu sam krenuo u petoj godini, a Diners Club Junior Card dobio u četrnaestoj. Bio sam vrlo zadovoljan jer stvarno ne volim gubiti vrijeme i odmah sam pozvao Maju na večeru. Odbila me i rekla:

Dobrodošao u svijet odraslih!

Junior CARD

Ako ste član DINERS CLUBA®, dodatnu karticu odsad može imati i vaš četrnaestogodišnji junior. Bez upisnine, plaća se samo dio godišnje članarine. Uz kontrolu troškova, pružite sigurnost svojoj djeci u zemlji i inozemstvu. Samo za juniore, nagradni bodovi obračunavaju se dvostruko.

Zatražite pristupnicu!

Diners Club Adriatic d.d. Zagreb, Praška 5;
tel.: (01) 48 02 333 fax: (01) 4802 257

Junior CARD

Diners Club International®